Animeland #218

Animeland

#218

DOSSIER

SUPER-HÉROS

MY HERO ACADEMIA, ONE PUNCH MAN, BATMAN... LA GRANDE FAMILLE DES SUPER-HÉROS N'A PAS DE FRONTIÈRE !

NOUVELLE FORMULE

2 POSTERS GÉANTS EN CADEAU

ANIME DE L'AUTOMNE

THE ANCIENT MAGUS BRIDE, INUYASHIKI, BLACK CLOVER...

VIGILANTE MY HERO ACADEMIA ILLEGALS

QUAND LES HORS-LA-LOI SONT DES HÉROS

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

France métropole 7,50 € • BEL. / LUX 9,10 € • PORT CONT 9,10 € • CAN 13,99 Scan • DOM 8,60 € • TOM : 1500 XPF • MAR 92 MAD • CH : 13,50 FS

ISSN : 1148-0807 OCT. - NOV. 2017

M 03002 - 218 - F: 7,50 € - RD

OCTOBRE - NOVEMBRE 2017

001_Couv.indd 1 14/09/2017 15:53

VIGILANTE
-MY HERO ACADEMIA ILLEGALS-

Scénario : Hideyuki FURUHASHI / Dessin : BETTEN COURT
Concept original : Kohei HORIKOSHI

+

=

UN SHIKISHI EXCLUSIF DE MY HERO ACADEMIA OFFERT*

pour l'achat du tome 10 de
My Hero Academia et du tome 1 de
Vigilante - My Hero Academia Illegals

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles, et dans les points de vente participant à l'opération.

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ (SORTIES, MANGAS EN LIGNE, BANDES-ANNONCES…) SUR WWW.KI-OON.COM

002-005_PUB_KI-oonind_2 14/06/2017 11:56

BOKU NO HERO ACADEMIA © 2014, by Kohei Horikoshi / SHUEISHA Inc.
VIGILANTE – BOKU NO HERO ACADEMIA ILLEGALS –
© 2016 by Hideyuki Furuhashi, Betten Court, Kohei Hoarikoshi / SHUEISHA Inc.

002-003_PUB_Ki-oon.indd 3 14/09/2017 11:00

SOMMAIRE

05 ▶ J'AIME / J'AIME PAS

07 ▶ DOSSIER SOCIÉTÉ
7 LES CAFÉS À THÈME
11 CRISE D'ADOLESCENCE

15 ANIME

▶ SIMULCAST

▶ DOSSIER : LES SUPER-HÉROS JAPONAIS
19 LES ORIGINES
22 LES INSPIRATIONS
24 LES RELATIONS ÉTATS-UNIS - JAPON
26 LES ANIME LES PLUS EMBLÉMATIQUES
28 SAILOR MOON
30 MY HERO ACADEMIA
32 QUI EST LE PLUS FORT ?

▶ POPCORN
34 TOKYO GHOUL
36 DEATH NOTE
38 PIGTAILS
40 VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST
42 CAPITAINE SUPERSLIP

▶ CHRONIQUE
45 CHILDREN OF ETHER
46 INTERVIEW DE KAZUHIDE TOMONAGA
48 CASTLEVANIA
50 INTERVIEW DE MASAHIKO OKURA
52 VATICAN MIRACLE EXAMINER
54 CHRONOS RULER
56 INTERVIEW DE KOJI TAKEUCHI
58 JIGOKU SHOUJO YOINOTOGI
60 THE REFLECTION
62 NETFLIX ANIME SLATE

▶ NOSTALGIE
65 SIGNÉ CAT'S EYES

▶ REPORTAGE
68 HOW TO ANIME, PART. 7

PORTRAIT DE VOIX
70 INTERVIEW DE MICHAËL MAINO

MUSIQUE
72 LE JAZZ DANS LES ANIME

96 *Vigilante - My Hero Academia Illegals*

75 MANGA

▶ MANGATHÈQUE

▶ DOSSIER :
78 LE HANDICAP DANS LES MANGAS

▶ CHRONIQUE
83 SMOKIN' PARADE
84 RAIN MAN
86 L'ÎLE ERRANTE
88 WINGED MERMAIDS
90 TUE-MOI PLUTÔT SOUS UN CERISIER
92 SANGREAL
95 VOYAGE À TOKYO
96 VIGILANTE MY HERO ACADEMIA ILLEGALS

99 ▶ JEUX VIDÉO
99 SPLATOON 2
100 LES JEUX VIDÉO DE MECHA

102 ▶ REPORTAGE
102 GUNDAM BUILDERS WORLD CUP
104 INTERVIEW DE VINHNYU, GAGNANT DU CONCOURS MAGIC

107 ▶ SHOPPING
107 LIRE, ÉCOUTER, VOIR COLLECTIONNER

112 ▶ AGENDA
114 OCTOBRE, NOVEMBRE

VIGILANTE - BOKU NO HERO ACADEMIA ILLEGALS - © 2016 by Hideyuki Furuhashi, Betten Court, Kohei Horikoshi / SHUEISHA Inc.

WWW.ANIMELAND.FR
Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !

AnimeLand n° 218 • Octobre - novembre 2017 • 7,50 €

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4 Septembre · 75002 Paris
- **Directrice de publication** Émilie Jollois
  direction@am-media.fr
- **Rédacteur en chef** Christopher Macdonald
- **Responsables éditoriales** Marichka Besse, Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet
  redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication**
  marketing@am-media.fr
- **Abonnements & anciens numéros**
  abonnement@am-media.fr 06 49 43 42 18
- **Conception graphique** Élise Godmuse
- **Mise en page** Wilfrid Desachy et Cosmo Remy
- **Corrections** Sonia Jensen
- **Ont collaboré à ce numéro :**
  Flavien Appavou, Maxime Bender, Fantin Benedetti, Marichka Besse, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Bertrand Campeis, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz, Jean-Philippe Dubrulle, Benjamin Dulot, Gabriella Ekens, Muriel Ele, Loria Elerian, Flavius, Gwenäel Jacquet, Sébastien Kimbergt, Joan Lainé, Emma Lerouge, Victor Lopez, Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maugard, Mélanie Ramet, Thomas Romain et Yvan West Laurence.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  29, rue du 4 septembre · 75002 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2017 par leurs auteurs.
Couverture : My Hero Academia
© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project
Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman, Citel Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Eurozoom, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, La Cachette, Le Lézard Noir, MAGIC, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Pika Édition, Rue de Sèvres, Shibuya International, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Imprimé en France** par SIB IMPRIMERIE
  Z.I. de la Liane - BP 343
  62205 Boulogne-sur-mer
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

« Civil War *à la rédac : et vous, qui est votre super-héros préféré ?* »

Ce numéro comporte un double poster.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

ÉDITO

19 Les super-héros japonais

© Tatsunoko Production

FORCE ET BRAVOURE
AU PAYS DU SOLEIL-LEVANT

Dans un monde où les conflits ne cessent de croître, où la nature se retourne contre les habitants de la planète, les super-héros ont le vent en poupe. Sauver l'univers tout entier ? Tout est possible grâce à ces héros pas comme les autres ! Marvel ? DC ? Oui, mais pas uniquement ! Il nous semblait important de replacer les super-héros japonais à leur noble place. De leurs origines aux inspirations de leurs créateurs, en passant par la relation compliquée entretenue avec les États-Unis, ces hommes et femmes au destin hors du commun ont marqué un public aussi vaste que différent.

Pour amorcer cette fin d'année, le Grand Prix AnimeLand débarque sur les réseaux ! On compte sur vous pour voter pour vos anime et mangas favoris de l'année 2017. Faites participer vos amis, votre famille et vos animaux de compagnie, les votes sont ouverts sur AnimeLand.fr !

LA SUITE DE TA SÉRIE ÉVÉNEMENT GRATUITEMENT SUR ADN

ANIME DIGITAL NETWORK

H+1

MY HERO ACADEMIA

+ DE **6000 ÉPISODES**
200 SÉRIES ET **50 FILMS** • **VO** + **VF***
NOTRE OFFRE SUR **ANIMEDIGITALNETWORK.FR**

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project
* VF suivant disponibilité

J'AIME J'AIME PAS

Équipe

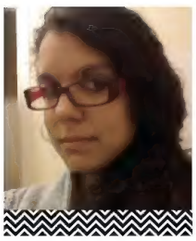
Rédacteur

Invité

CHRISTOPHER

J'AIME les anime et mangas qui traitent d'Internet et de piratage informatique.

J'AIME PAS les gens qui ont hacké le site d'ANN.



MÉLANIE RAMET

ESPOIR ! Les séries de l'automne vont-elles sauver une mouture d'été vraiment très moyenne ? Va-t-on découvrir une nouvelle pépite ? J'ai vraiment hâte de voir la seconde saison de *Blood Blockade Battlefront* !

MARICHKA BESSE

HÂTE de découvrir *Coco*, le prochain Pixar de cet automne, qui promet d'être une vraie merveille !

J'AIME que le Dernier Bar avant la Fin du Monde se soit lancé dans une vraie programmation culturelle !

MARION COCHET-GRASSET

J'AIME *The Ancient Magus Bride* en *anime* (Crunchyroll), presque autant que la version originale (dont le 7e tome vient de sortir chez Komikku).

COSMO REMY

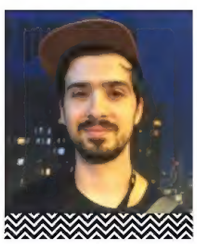
J'AIME les *anime* et mangas tellement kiffants que je veux en faire des jeux vidéo pour pouvoir jouer un personnage pendant 3 heures.

J'AIME PAS croquer à pleines dents dans un morceau de gingembre en pensant que c'est un sashimi... sniff.

LINE R.

J'AIME le retour du combo jeu vidéo + couette + boisson chaude avec option « animal qui fait câlin » !

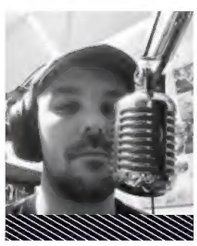
NUL Ils sont passés où les bons films d'horreur ? Il a l'air loin le temps de l'angoisse à la *Ring* ou *Noroi*.



BRUNO DE LA CRUZ

J'AIMERAIS rencontrer M. Maruyama, voir Sayo Yamamoto, faire JE avec la team *AnimeLand*.

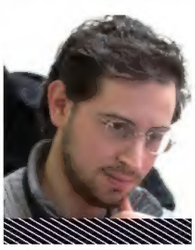
J'ADMIRE la nouvelle démonstration des animateurs Naoki Kobayashi et Chengxi Huang dans l'épisode 23 de *Boruto*.



MAXIME BENDER

J'AIME la tournure que prend *L'Attaque des Titans* et le mélange des genres. *#nospoil*

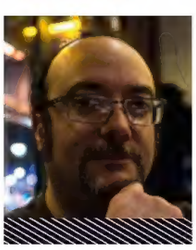
J'AIME PAS quand on me demande pourquoi je ne lis pas de *shôjo,* mais j'ai déjà lu un *shôjo* !



VICTOR LOPEZ

J'AIME *Dans un recoin de ce monde*, poignant et poétique, toujours en salle.

SCEPTIQUE *Nicky Larson* (*sic*) par Philippe Lacheau et *Albator* par Olivier Van Hoofstadt... ha ?



YVAN WEST LAURENCE

J'AIME *Gundam Build Fighters* qui passe enfin en VOSTFR en *simulcast*, accompagné de *G Gundam*.

J'AIME TOUJOURS PAS *Gundam Reconguista* et *Unicorn* avec ses personnages caricaturaux.

MURIEL ELE

J'AIME l'arrivée de la nouvelle saison de *Food Wars* ! Je me régale d'avance.

J'AIME PAS les caprices parfois meurtriers du climat. On pense fort à vous.

GERSENDE BOLLUT

IMPATIENT de mettre la main sur le joli coffret de la série *Lastman*, saturé de *goodies*.

GUÈRE PRESSÉ de découvrir *Le Monde secret des Emojis*, au pitch franchement lamentable.

ONE PIECE
UNLIMITED WORLD R
DELUXE EDITION
EMBARQUE POUR UNE
GRANDE AVENTURE ONE PIECE
29 Septembre
12
www.pegi.info
NINTENDO SWITCH
©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation
Game © 2014 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Nintendo Switch et Joy-Con sont des marques de Nintendo.
ONE PIECE
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO
Entertainment

© Audrey Odori

Les cafés à licence au Japon

« CAFÉ, JE THÈME ! »

[PAR **MURIEL ELE**]

Pour les amateurs de mangas et *anime* qui auront la chance un jour de pouvoir effectuer le voyage, faire l'expérience des cafés à licence aux couleurs de leurs séries préférées est un passage incontournable de tout séjour au Japon. Et nul doute qu'ils trouveront de quoi les satisfaire, tant l'offre est variée.

Qu'il s'agisse de séries « *otome* » pour jeunes femmes (*Uta no Prince-sama* ou *Tsukiuta*), de titres populaires (*L'Attaque des Titans*) ou *vintage* (*Utena*), ou tout simplement de mascottes comme Gudetama ou l'inévitable Hello Kitty, les touristes trouveront sur place un choix important. Que faut-il savoir sur ces endroits parfois éphémères afin de s'assurer la meilleure expérience possible ? Petit guide à l'usage des voyageurs se préparant au pèlerinage en terre *otaku*.

Des établissements très populaires

Les cafés à thème connaissent un succès constant car l'offre se renouvelle sans cesse. Ils répondent à deux caractéristiques de la mentalité japonaise : l'amour de la bonne chère et l'engouement pour tout ce qui est mignon. Il est en effet possible, dans un cadre étudié et riche en références graphiques conformes à la série évoquée, de déguster plats salés, pâtisseries et boissons colorées. Le menu est créé afin de mettre en lumière des personnages précis, soit par leurs noms, soit par leur présentation, et le visiteur aura véritablement la sensation, en dégustant son assiette, d'être plongé dans l'univers de sa série favorite. On peut également constater que même les serveurs sont en *cosplay*, afin d'assurer une immersion totale. Cela constitue sans doute la clé de la réussite de ces lieux : prolonger dans la vraie vie l'univers virtuel des sagas préférées des clients et proposer une expérience totale. Autre intérêt des cafés à licence : ils permettent aux fans de partager leur passion, de soutenir leurs personnages préférés et parfois de socialiser avec d'autres usagers. En effet, il n'est pas rare que les nombreux *goodies* obtenus avec les commandes fassent ensuite l'objet d'échanges entre clients afin que chacun puisse se constituer sa collection idéale. En plus de se restaurer de manière ludique, on trouve également dans ces cafés tout un ensemble de merchandising souvent édité en série limitée et disponible uniquement sur place.

> « PROLONGER DANS LA VRAIE VIE L'UNIVERS VIRTUEL DES SAGAS PRÉFÉRÉES DES CLIENTS ET PROPOSER UNE EXPÉRIENCE TOTALE »

Un parcours du combattant ?

Cependant, il serait bien aventureux et téméraire d'espérer se rendre à l'improviste dans un café éphémère. Il est souvent nécessaire de s'inscrire à l'avance et de réserver un créneau de table sur

© D.R. Audrey Odori

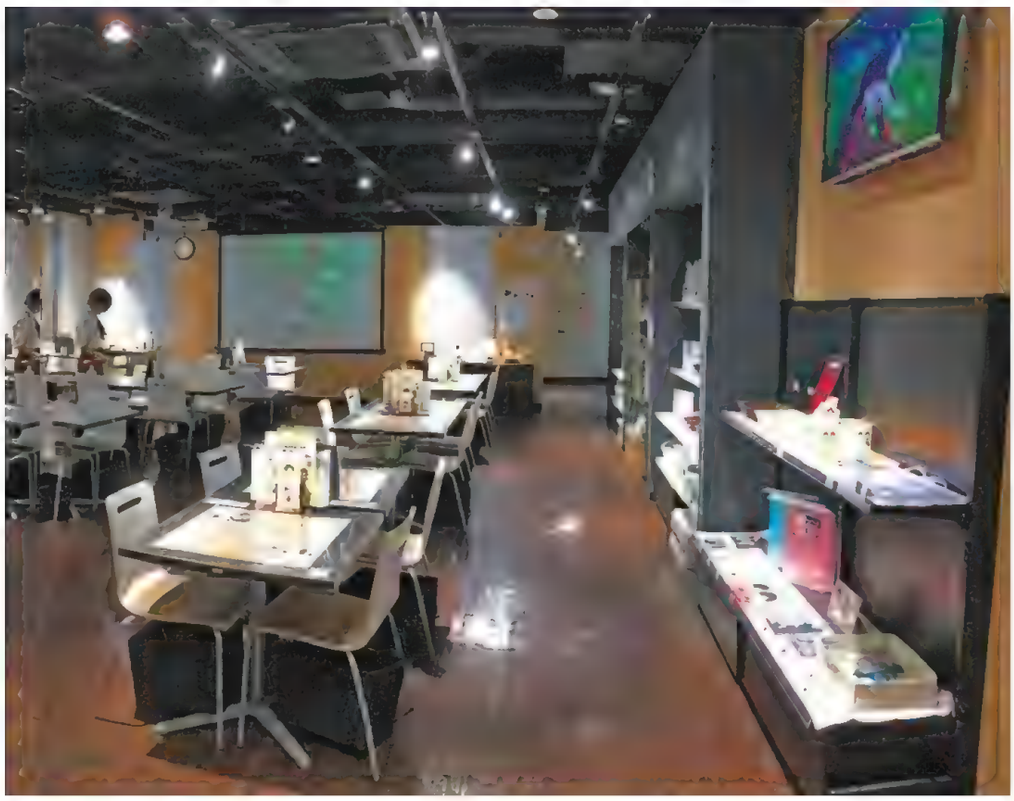
GUNDAM CAFE

Deux adresses : Akihabara et Odaiba (Tokyo)

Un incontournable des cafés à thème, le Gundam Cafe n'est pas éphémère, mais il met en lumière tout au long de l'année des séries différentes (*Gundam Wing*, *Gundam Seed*, *Gundam 00*...), ce qui est logique pour une licence dont la longévité n'est plus à prouver (1979) ! Preuve de son succès incontestable depuis près de 40 ans, vous y trouverez un public de tout âge et de tout type : on y vient entre amis ou en couple, que l'on soit japonais ou étranger. C'est à Odaiba que vous pourrez admirer le gigantesque robot Gundam en version upgradée à partir de cet automne. La file d'attente pour ces cafés est toujours impressionnante, et l'on s'y rend plus pour admirer la décoration perfectionniste et l'ambiance générale que pour sa cuisine ! Vous y trouverez une boutique de *goodies* très fournie. Une adresse à ne pas manquer !

LES CAFÉS ANIMATE

Présents sur tout le territoire, vous trouverez une concentration d'établissements à Tokyo. Les licences sont régulièrement renouvelées afin de coller au plus près aux tendances et à l'actualité des séries. Pour profiter de l'expérience, il vous faudra au préalable bien vous renseigner sur les modalités d'inscription sur le site internet de l'enseigne, et obtenir une carte de fidélité. Vous pouvez trouver des tutoriels en anglais sur le Web afin de vous guider dans ce processus qui peut s'avérer périlleux pour qui maîtrise mal le japonais. Vous serez pris en charge par un personnel qui sera aux petits soins et fera en sorte de vous assurer une expérience mémorable.



L'ATTAQUE DES TITANS

En mai 2017, Animate Café a proposé aux fans de la série de se plonger de manière gourmande dans l'univers unique du manga. Afin d'avoir la chance de pouvoir s'y rendre, il fallait participer à un tirage au sort sur le site internet de l'enseigne. Une fois sur place, le personnel vous installe après avoir contrôlé votre numéro de loterie et votre identité. Vous disposiez ensuite d'1 h 30 pour manger, vous faire prendre en photo avec vos personnages préférés, visiter le lieu et effectuez vos achats.

Rien n'est laissé au hasard afin de vous divertir, et certaines activités étaient proposées selon le plat choisi. Par exemple, si vous preniez un plat de pâtes Livaï, votre serveur vous apportait un tablier blanc. Si vous vous salissiez, vous obteniez un sticker Livaï version Lapin de Pâques ; et si votre tablier restait immaculé, vous obteniez un sticker Livaï en mode *ikemen*. On ne peut qu'admirer tant d'imagination et d'originalité dans ces animations conçues pour divertir le fan ultime. En résumé, une expérience ludique qu'Animate Café reproduira peut-être dans le futur.

C.A.P. HARAJUKU

Harajuku, Takeshita Street

Il s'agit d'une crêperie située à l'étage d'un bâtiment du quartier d'Harajuku. Vous y trouverez régulièrement des collaborations avec des séries variées telles que récemment, *Osomatsu-san* ou *Bungô Stray Dogs*. Vous pouvez suivre son actualité sur son site internet, et repérer une opération qui vous intéresse. D'un fonctionnement plus proche de la restauration traditionnelle que les cafe Animate, vous pourrez y déguster de délicieuses crêpes comme les Japonais en ont le secret (débordantes de chantilly, de glace ou de fruits frais) dans un décor dédié à la série du moment, et y acheter tous les *goodies* qui sauront susciter votre convoitise.

un site internet. Parfois même, il faut participer à une loterie et espérer que le sort soit propice. Il est donc indispensable de sélectionner au préalable le café, de se renseigner sur les démarches requises (faut-il posséder un compte ou une carte de fidélité ?) afin de pouvoir se protéger d'une cruelle déconvenue. Le côté temporaire de ces lieux en fait tout le succès, le public japonais étant friand de nouveauté et de rareté. Le ticket se mérite ! Enfin, même une fois le précieux sésame obtenu, il convient de respecter un certain nombre de règles : un créneau horaire est attribué et le temps passé dans l'établissement est limité. Les clients peuvent être amenés à participer à une activité au cours de leur repas, et parfois, la quantité ou la teneur des achats sont soumises à limitation (afin d'éviter une rupture de stock due aux visiteurs un peu trop enthousiastes). Ce genre d'informations est fourni par le personnel lors de la visite, parfois en anglais mais pas systématiquement.

Tokyo offre de nombreuses options, mais ces restaurants sont trouvables dans tout le Japon. La chaîne Animate, le plus grand distributeur d'*anime* et de mangas au Japon, dispose d'une chaîne de cafés à travers le pays proposant régulièrement des animations axées sur des séries en vogue telles que *Sword Art Online*, *My Hero Academia* ou *Touken Ranbu*. Il existe huit établissements permanents au Japon. En outre, il arrive que des pâtisseries ou cafés indépendants effectuent des collaborations avec des séries populaires, donc restez à l'affût au cours de vos pérégrinations dans les rues japonaises, le hasard pourrait vous sourire !

Un petit conseil pour les novices : ne commettez pas l'erreur de vous servir des dessous de verre qui vous seront apportés avec vos boissons, il s'agit de séries limitées destinées à être gardées précieusement par tout fan qui se respecte. Vous pourrez même éventuellement les échanger avec d'autres convives pour obtenir votre personnage préféré !
Et même si votre série favorite ne sera peut-être pas mise à l'honneur lors de votre voyage au Japon, vous trouverez sûrement de quoi faire votre bonheur grâce à l'offre variée et sans cesse renouvelée que les cafés à licence proposent à longueur d'année. Il ne vous reste plus qu'à vous constituer un petit bas de laine, ou à vous armer d'une solide volonté si vous souhaitez rester dans votre budget ! Mais comme le dit le dicton, quand on aime, on ne compte pas ses yens. •

Remerciements à Audrey Odori pour son aide, sa disponibilité et ses photos !

DEUX TITRES POUR UNE ÉPOPÉE INOUBLIABLE

MAINTENANT DISPONIBLES

16
www.pegi.info

©2017 AQUAPLUS. © ATLUS. © SEGA. All rights reserved. Developed by AQUAPLUS. Sublicensed to and published by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Hörfen, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Made in Austria. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS4" sont des marques commerciales ou déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

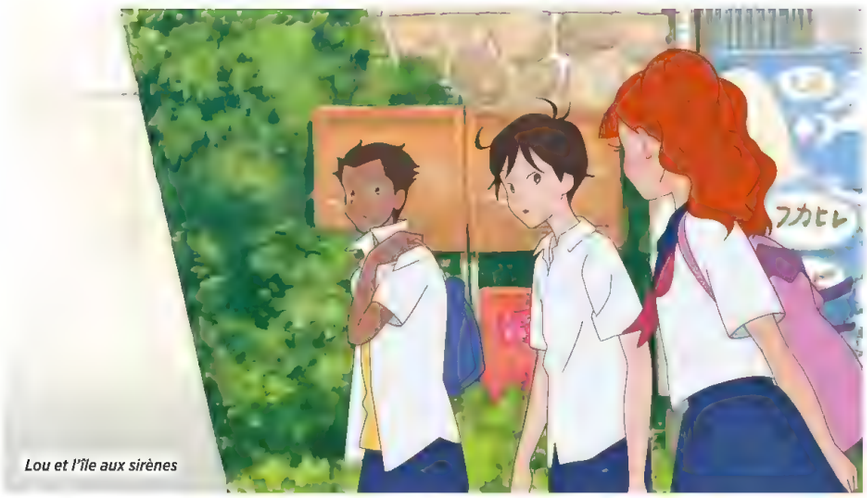
ATLUS

Your name. ©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications, Inc. / AMUSE INC. / voque ting co.,ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc

CRISE D'ADOLESCENCE
LE SYNDROME DE PETER PAN

[par **Pa Ming Chiu**]

Si le manga et l'animation japonaise visent des publics très différents et plutôt bien rangés dans des cases, il n'en reste pas moins que le *shônen* domine encore largement le marché en termes de visibilité. Cela suffit-il à expliquer la forte propension d'héro(ïne)s adolescent(e)s ? Ou faut-il y voir une conséquence sociétale et culturelle ?



Lou et l'île aux sirènes

Video Girl Ai

Probablement un peu des deux. Le public *shônen* étant majoritairement jeune, il est normal de pousser à l'identification de la cible. Quitte à aller parfois contre la cohérence ou la crédibilité. On se souvient encore du décalage involontairement comique entre l'âge officiel des personnages dans *Saint Seiya* et leur apparence ou leur vécu.
À côté de ça, on remarque que même des œuvres plus adultes ont maintenant tendance à privilégier des héros adolescents, comme *Gantz*, *Übel Blatt* ou *Tokyo Ghoul*. Ce qui peut parfois aller jusqu'à entretenir une sacralisation inconsciente de l'enfant-soldat comme avec *Neon Genesis Evangelion* ou *L'Attaque des Titans*.
Cela fait bien longtemps qu'on n'a pas eu un Cobra, un Lupin, un Yo Hinomura, un Harlock, un Guts ou un Spike. Déjà en leur temps, Ryo Saeba et Son Goku adulte se comportaient au quotidien comme des adolescents attardés Prophétique d'un glissement vers des héros de plus en plus jeunes ?
Et pourquoi une telle différence avec les héros de comics ou nos icônes locales comme Astérix, Lucky Luke, Blueberry, Largo Winch ou Tintin, qui sont majoritairement adultes ?

L'Écume des jours

Il faut peut-être prendre en compte le fait que la société japonaise est dans son ensemble plus étouffante pour ce qui est de l'idée d'être « adulte ». On en revient au principe anti-individualiste du clou qui ne doit pas dépasser, et l'intégration doit passer par une vie aussi rangée que responsable qui ne fait pas forcément rêver : un conditionnement et une pression qui commencent assez tôt par une scolarité plus compétitive, pour ne pas dire élitiste, que la nôtre et qui se préoccupe moins d'apprendre à penser que d'apprendre ce qu'il faut penser.
On comprend d'autant mieux le besoin de la population de trouver une bulle d'air dans les manga et l'animation, et le fait que la pop culture locale soit aussi bien intégrée à la culture tout court et au quotidien. Plus qu'un simple « divertissement », celle-ci est salvatrice dans un tel contexte.
Guère étonnant non plus qu'une série comme *One Piece* perdure depuis 20 ans sans que son succès ne soit démenti. Quelles que soient les qualités du titre,

« CE SONT PEUT-ÊTRE CES AUTEURS, ENTRE AUTRES, QUI ONT SU LE MIEUX SAISIR L'ESSENCE DE L'ADOLESCENT »

on pourrait légitimement trouver qu'il tire en longueur (bientôt 90 volumes quand même, et un enjeu principal toujours rarement mis en avant).
Mais peu importe, cette adolescence de rêve remplie de voyages, d'amitiés indéfectibles, de pin-up sexy ou de *bishônen* torse poil, de super-pouvoirs et d'aventures fantastiques continue de faire fantasmer comme au premier jour. Elle devient une zone de confort duveteuse. Ce qui vaut bien entendu pour d'autres licences à succès et à rallonge comme *Sailor Moon*, *Naruto*, *Bleach*, *Blue Exorcist* et C[1e]. Il s'agit alors de cristalliser cette adolescence toute-puissante.
Si le *salaryman* continue de lire son *Shônen Jump* dans le métro après le boulot, c'est peut-être pour y (re)trouver un peu de sa jeunesse sacrifiée…

Stand by Me

De manière plus générale, l'adolescence est une période propice aux récits. Elle fait rêver les plus jeunes qui s'y projettent déjà, permet l'identification de l'âge concerné comme dit précédemment et peut entraîner un sentiment de nostalgie chez les adultes.
C'est la période de tous les changements, de l'éveil sexuel et des premiers émois amoureux. La conception du monde s'en voit violemment bouleversée, en bien comme en mal ; s'ensuit l'impression de ressentir chaque nouveauté de façon plus intense. Non, notre premier baiser n'était pas le meilleur. C'est juste celui qui s'est le mieux inscrit dans notre mémoire, incrusté à grands coups d'endorphine toute neuve dans nos cerveaux.
Si le *fan service*, cette érotisation naïve et inconséquente (sur les narrations, pas forcément sur les questions d'objectification du corps, mais ceci est un autre débat) est finalement un symptôme de cette vision adolescente de la sexualité, au même titre que le phénomène loli (mais là aussi, la question est plus complexe et revêt un aspect culturel), il faut reconnaître que les créateurs nippons nous ont également servi de très belles œuvres sentimentales ou positivement érotiques sur cette période charnière et déterminante de la vie.
On pense notamment à *Video Girl Aï* et *I''s* du célèbre Masakazu Katsura ou à *Kimagure Orange Road*, dont on pardonnera le *fan service* un peu gratuit pour en retenir une description très juste et sincère des premiers

VIDEO GIRL AI © 1989 by Masakazu Katsura/SHUEISHA Inc.
Lou et l'île aux sirènes ©2017 Lu Film Partners
Blue Exorcist ©Kazue Kato/SHUEISHA, Blue Exorcist Committee, MBS
Hirune Hime ©2017 «Ancien and the Magic Tablet» Film Partners

sentiments amoureux contrariés. Difficile aussi de pas penser au récent maître de la chronique adolescente qu'est Makoto Shinkai. Le magnifique spleen contemplatif et esthétisant de *5 centimètres par seconde* ou de *Garden of Words* renvoie aux meilleurs moments du triptyque teen de Sofia Coppola (*Virgin Suicides*, *Lost in Translation* et *Marie-Antoinette*). À l'instar de Katsura, Shinkai est d'ailleurs beaucoup plus à l'aise sur le sujet, et a tendance à se prendre les pieds dans le tapis quand il s'essaye à d'autres genres. Chassez le naturel… Mais contrairement au premier, le second en a probablement conscience, son dernier grand succès *Your Name.* faisant la synthèse de ses romances adolescentes, tout en y apportant une touche plus solaire et positive qui ne fait pas de mal non plus.
En tout cas, son approche tout en sensibilité que partagent d'autres excellents réalisateurs populaires comme Hayao Miyazaki ou Mamoru Hosoda fait école. Et on voit de plus en plus fleurir sur les écrans des films dotés de peintures authentiques des sentiments adolescents comme *The Anthem of the Heart*, *Hana et Alice*, *Hirune Hime* ou *Lou et l'île aux sirènes*.

Japanese Pie

Pour ce qui est des plaisirs de la chair parfaitement assumés, on ne saurait trop conseiller des manga comme *Asatte Dance* de Naoki Yamamoto, *Tokyo Daigaku Monogatari* de Tatsuya Egawa (malheureusement pas édité en français), *Zetsuai* de Minami Ozaki ou *La Fille de la plage* d'Inio Asano qui dépeignent la sexualité sans ambages, sans culpabilisation mais sans glorification ou mythification non plus. Recommandé pour tous ceux et celles qui pensent encore que le désir est une chose simple. Ou que faire l'amour ressemble forcément à une scène de film américain des années 1990, où le monde n'est soudainement plus que ralentis, draps de soie, coucher de soleil et *Take my breath away* en fond sonore sorti magiquement du plafond…
Ramené à la réalité de ce qu'il peut être à un âge où l'on peut encore se chercher, le sexe est certes récréatif et exutoire mais peut aussi être frustration ou incompréhension et participer à une quête de sens et de soi-même. Ce n'est alors plus une fin en soi, un McGuffin, mais une composante des personnages, de leurs cheminements psychologiques et de leurs quêtes initiatiques.

The Breakfast Club

À propos d'Inio Asano en particulier, toutes ses œuvres ont pour sujet l'adolescence et l'auteur porte un regard dessus aussi rare qu'intéressant. Une vision qui se rapproche de celle de Haruki Murakami (*Kafka sur le rivage*, *La Ballade de l'impossible*…), de Taiyo Matsumoto (*Amer Béton*, *Ping Pong*…), ou de celle du réalisateur Gregg Araki (*The Doom Generation*, *Nowhere*, *Kaboom*, etc.).
Très loin d'être axée sur la vie scolaire habituellement montrée avec ses clubs et ses flirts à coups de bento ou de messages d'amour dans le casier à chaussures, l'adolescence vue par Asano est un subtil mélange entre réalisme et onirisme, entre premier degré et étrangeté surréaliste façon David Lynch. Ici, c'est l'après-école qui intéresse l'auteur et les zones d'ombre dont personne ne parle.
Dans une moindre mesure et de manière moins trash et décalée, la regrettée Ai Yazawa (toujours en vie hein, mais juste plus très active) a su tout autant donner une lecture honnête et tendre des premières amours avec *Gokinjo* ou *Je ne suis pas un ange*, avant de s'attarder sur la lente transition vers un âge adulte, plus dur et sans concessions avec *Nana* et *Paradise Kiss*. En grandissant, ses « adulescents » aussi sont en colère, couchent sans complexes et ne savent pas très bien où ils vont dans leurs vies. Ce sont peut-être ces auteurs, entre autres, qui ont su le mieux saisir l'essence de l'adolescent en pleine mutation : une créature bizarre, inconsistante, perdue, parfois tordue ou stupide, mais attachante et touchante. Un prototype d'adulte pour qui tout est encore possible, et surtout l'impossible. •

BORUTO
NARUTO NEXT GENERATIONS
TOUS LES WEEK-ENDS À 19H45
BORUTO : NARUTO NEXT GENERATIONS
LES ÉPISODES INÉDITS SEULEMENT SUR J-ONE !

J-ONE®

POP CULTURE MANGA

J+1

En exclusivité sur

CANAL & numericable

HD

© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2017 BORUTO All Rights Reserved

SIMULCAST
AUTOMNE 2017

Les séries de l'été ne sont pas encore finies mais l'automne arrive avec ses promesses... et nous avons beaucoup d'espoir ! Les différents studios ont annoncé ce qu'ils nous préparaient pour la prochaine saison et les titres prometteurs ne manquent pas. Lesquels arriveront en France ? Les meilleurs, on l'espère !

[Par **Bruno De La Cruz**]

THE ANCIENT MAGUS BRIDE

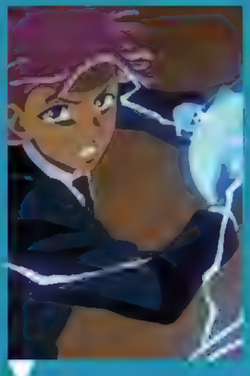
Diffusion : Crunchyroll
Durée : 24 × 24 min
Studio : Wit Studio
Genre : fantasy

Après trois OAV de bonne facture, la série TV de *The Ancient Magus Bride* est attendue comme l'une des productions les plus excitantes de l'automne. La faute à la grande puissance du titre d'origine signé Koré Yamazaki (disponible chez Komikku), mais aussi aux qualités du studio Wit, en pleine croissance structurelle, prêt à lâcher 24 épisodes. Les premières séquences dévoilent un travail sérieux sur la direction artistique (décors) signée du monstre Yusuke Takeda (*Berserk*, *GitS*, *Macross*, *Evangelion*). L'incertitude est un peu plus grande chez Norihiro Naganuma, un animateur ayant peu d'expérience à la réalisation (film *Yowamushi Pedal*).

URAHARA

Diffusion : Crunchyroll
Studio : EMT Squared / Shirogumi
Genre : action, comédie

Soutenue par Crunchyroll, cette production dénote clairement des séries actuelles grâce à l'identité artistique fraîche. L'ambiance d'Urahara provient du *webcomic Park* éditorial du magazine *Otaku* USA) et de la dessinatrice, donc. Dans ce monde, toutes les grandes villes furent détruites par des créatures extraterrestres. Leur prochaine cible ? Le quartier d'Harajuku. Un bon délire qui atterrit entre les mains de Masatsugu Arakawa, animateur régulier de *Shin-Chan Crayon* et *Patlabor*. La série arrive en octobre et Crunchyroll a déjà annoncé sa diffusion en France, même si le format demeure inconnu.



BLACK CLOVER

Diffusion : Crunchyroll
Studio : Pierrot
Genre : action, fantasy

Le manga de Yuki Tabata s'avance comme l'un des plus solides *shônen* du marché. Son adaptation chez le studio Pierrot sera donc à surveiller de près. Il s'agira d'un vrai test pour Tatsuya Yoshihara, un animateur qui s'était surtout signalé à la direction sur *Long Mission* de *Hunter × Hunter* ou encore *Sket Dance*. Pour coller à l'ambiance du papier, notons la présence rassurante d'Aiko Shinohara (*The Heroic Legend of Arslan*, *The Garden of Words*) au *color design*. Pour autant, la qualité de l'animation de *Black Clover* sera le vrai juge de paix, comme souvent avec les adaptations de *shônen*.

NEO YOKIO

Diffusion : Netflix
Durée : 6 × 23 min
Studio : Production I.G, DEEN, MOI
Genre : fantasy, action

Ce dossier aurait très bien pu présenter la suite de *Food Wars!* (la saison 3 arrive chez Crunchyroll), du cultissime *Osomatsu-san* ou parler de l'adaptation de *Shoujo Shûmatsu Ryokou* (White Fox), mais Neo Yokio interpelle. À l'origine de ce projet américain, on retrouve le musicien Ezra Koening (leader du groupe Vampire Weekend) et le rappeur et acteur Jaden Smith (fils de Will Smith). Cette création voit son animation coproduite par DEEN, Production I.G et le studio coréen MOI, pour donner vie à une série mêlant *school life*, fantasy et *mecha* avec peu d'harmonie pour l'instant. Le tout est dirigé par Kazuhiro Futarashi (*Altair : A Record of Battle*) et avance un solide casting avec le phénoménal Steve Buscemi ou Susan Sarandon. Une vraie curiosité, mais on reste un peu dubitatif.

The Ancient Magus Bride©2017 KORE YAMAZAKI/MAGUS GARDEN·MAHOYOME PARTNERS
Black Clover©2017 YUKI TABATA/SHUEISHA,TV TOKYO,BLACK CLOVER PROJECT
Urahara©2017 HARA Film Partners
Neo Yokio©Netflix

INUYASHIKI

Studio : MAPPA
Genre : science-fiction

Le mangaka Hiroya Oku n'est pas du genre à se faire prier pour [illegible] Après Gantz, c'est au tour de Dead Mount Death Play de passer par la case adaptation. Pas une mince affaire vu l'esthétique de l'auteur, mais un projet [illegible] au sein d'un des meilleurs studios du moment (si ce n'est le meilleur), MAPPA. Enfin, toujours dans la continuité du travail de Hiroya Oku, c'est Naoyuki Onda qui reprend son poste de chara-designer et directeur d'animation, comme pour Gantz. De [illegible] on sait [illegible] que le [illegible] connu par [illegible] (*Shingeki no Bahamut*). Reste à voir la qualité de la 3DCGI.

INFINI-T FORCE

Studio : Digital Frontier
Genre : action, super-héros

On n'oublie jamais son premier amour. Figures majeures et marque de fabrique de Tatsunoko, les super-héros que sont Gatchaman, Casshern, Tekkaman et Hurricane Polomar reviennent pour célébrer dignement les 55 ans de la maison mère. Ici, on trouve Digital Frontier (*Resident Evil: Damnation*) à la production de l'animation en CGI, avec Kiyotaka Suzuki (*Psycho-Pass 2*) à la direction. Pour redonner un coup de fouet à la licence, c'est l'excellent dessinateur Oh! Great (*Enfer & Paradis*) qui s'occupe du chara-design d'origine, avec Keiichi Satou (*Karas*) dans les parages. Les premières séquences sont prometteuses et permettront, on l'espère, de redorer le blason de Tatsunoko.

VANISHING LINE - GARO -

Studio : MAPPA
Genre : fantasy, action

On pensait à une série originale, mais non, MAPPA a surpris tout son monde en annonçant que *Vanishing Line* était un nouveau segment de *Garo, tokusatsu* créé par Keita Amemiya en 2005 et dont toutes les œuvres tirées restent inédites en France. Voici une série d'action urbaine qui se voudrait très *dark*, avec Takeshi Okazaki (*Afro Samurai*) au chara-design et l'animateur coréen Seong Ho Par – un habitué du studio – à la réalisation. Les premiers *trailers* font baver, comme souvent avec MAPPA. Attendu pour octobre, ce séduisant projet n'a pour l'instant aucun diffuseur français... Une simple question de temps ?

KINO NO TABI : THE BEAUTIFUL WORLD – THE ANIMATED SERIES

Studio : Lerche
Genre : aventure, philosophique

Dans sa surproduction, l'animation japonaise ne s'interdit pas [illegible] Deux [illegible] ont [illegible] [illegible] [illegible]

KING'S GAME THE ANIMATION

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 × 24 min
Studio : Seven
Genre : survival, horror

[illegible] comme un titre phare de la scène survival, alors marque de fabrique de Ki-oon. On est donc surpris de voir une adaptation arriver aussi tardivement pour cette série basée sur le roman de Nobuaki Kanazawa. Pour l'instant, on n'est pas rassuré par [illegible] mort) et la faiblesse technique. Laissons néanmoins le bénéfice du doute au « jeune » [illegible] surtout un story-board inspiré plutôt que de magnifiques *sakuga*.

JUUNI TAISEN

Durée : 12 × 24 min
Studio : Graphinica
Genre : action, survival

Quand surgit le nom du romancier NisoiOisiN (*Monogatari*), l'œil de l'observateur s'aiguise un peu plus. Adapté du roman du même nom, *Juuni Taisen* expose les combats de douze guerriers répondant à douze signes astrologiques. Si les différents designs signés Chikashi Kadekaru (*Scar-red*) sont très inégaux, les *trailers* ont été rassurants sur la capacité qu'a Graphinica (*Chain Chronicle, Expelled from Paradise*) à enchaîner les productions avec soin. Il faudra aussi rester attentif à l'approche pour laquelle opte le duo Naoto Hosoda (*Shuffle!*) et Sadayuki Murai (*Knights of Sidonia*), respectivement réalisateur et scénariste, qu'on imagine différente de l'unique Akiyuki Shimbo (*Monogatari*).

L'ÈRE DES CRISTAUX

Studio : Orange
Genre : fantasy

Passé un peu inaperçu chez nous, le manga *L'Ère des Cristaux* est pourtant une très belle trouvaille de Glénat. Au Japon, le succès fut rapide (nomination au Manga Taisho Award) et l'œuvre de Haruka Ichikawa passe entre les mains d'un spécialiste de la 3D, Orange, pour se tester sous forme d'*anime*. Le pari est grand tant le papier avance une ambiance et une narration raffinées, très poétiques. Pour relever le défi, c'est le réalisateur Takahiko Kyôgoku (*Gate*) et le scénariste Toshiya Ono (*Blue Exorcist*) qui s'associent. En espérant que les diffuseurs français jouent le jeu !

BLOOD BLOCKADE BATTLEFRONT & BEYOND (SAISON 2)

Durée : 12 × 24 min
Studio : Bones
Genre : science-fiction, action

Passée une première saison particulièrement réussie, cette adaptation du manga de Yasuhiro Nightow (*Trigun*) fera une nouvelle fois partie des *simulcasts* à surveiller de très près. Si la talentueuse réalisatrice Matsumoto Rie a regrettablement cédé sa place à Shigehito Takayanagi (*Card Captor Sakura*), pas d'inquiétude pour autant, l'homme connaît bien le travail du [illegible] Toshihiro Kawamoto (*Cowboy Bebop*) continuera d'assurer le *chara-design*, toujours au sein d'un studio Bones qui allie la quantité à la qualité. De plus, l'animateur Yutaka Nakamura devrait encore distribuer des sucreries dont il a le secret.

L'Ère des Cristaux © 2017 Haruka Ichikawa • Kodansha/Land of the Lustrous Production Committee
Blood Blockade Battlefront & Beyond (saison 2) © 2017 Yasuhiro Nightow/Shueisha • Black Bullet © 2013 Saki Nanatsuki/Shueisha • Kekkai Sensen © 2017 Yasuhiro Nightow/Shueisha • King's Game The Animation © 2017 Nobuaki Kanazawa/Shueisha • Juni Taisen © Nisio Isin Hikaru Nakamura/Shueisha, Juni Taisen Production Committee

Jun est une élève différente.
Pour Takumi, elle est unique...

Jun
La voix du coeur

ANNECY compétition 2016

SÉLECTION OFFICIELLE ANIMA BRUSSELS 2017

un film de
Tatsuyuki Nagai

Disponible le 13 septembre en DVD VIDEO, Blu-ray Disc
et EDITION COLLECTOR (inclus livret de 96 pages)

KAZÉ

© KOKOSAKE PROJECT

©ONE, Yusuke Murata/SHUEISHA, Hero Association HQ

Les super-héros japonais

Définir la figure du super-héros japonais à une poignée de pouvoirs et une flopée d'exploits serait réducteur. De sa douloureuse naissance à ses différences avec le « rival » américain, cet incontournable de la pop culture a subi une mutation physique qui a su séduire plusieurs générations.

Ultraman

Les anime de super-héros : origines et continuité

DE LA PYROTECHNIE AU CELLULOÏD

[par **Philippe Bunel**]

Depuis les années 1950, les jeunes Japonais se sont habitués à leurs justiciers en collants. Mais à l'instar des écrasants *anime* de *mecha* (*Tetsujin 28 Go*, *Mazinger*) ou de *space opera* (*Yamato*, *Albator*), c'est en rebondissant sur l'indéfectible *tokusatsu* (productions *live* avec des effets spéciaux) que les séries de super-héros se sont immiscées dans l'animation.

Si l'on exclut l'utilisation des puissantes figures folkloriques dans les films d'animation de propagande, telles que Kintaro ou Momotaro, c'est dans le *tokusatsu* que le Japon commence à développer le concept de super-héros. En réponse à un certain Superman qui s'illustre sous les traits de George Reeves de 1952 à 1959, la compagnie Shintoho produit en 1957 le film *Spaceman*, mettant en scène un être humanoïde quasiment indestructible qui peut voler dans l'espace.

Tokusatsu : super-héros made in japan

Dès lors, plusieurs justiciers prennent d'assaut la petite lucarne dans des formats sérialisés, en commençant par *Gekko Kamen* en 1958 (une réponse de Toei à *Zorro* et *The Lone Ranger*), puis *Maboroshi Tantei* (1959) ou encore *National Kid* (1960). Et si *Astro Boy* révolutionne le marché de la télévision en étant la première série animée en 1963, le nouveau choc arrive en 1966 lorsque *Ultraman* s'impose tel un tsunami culturel. Créée par Tsuburaya Productions suite au succès de la série *Ultra Q*, *Ultraman* éblouit les rétines juvéniles avec son héros extraterrestre qui grandit à chaque épisode pour affronter un *kaiju* (« monstre géant » tel Godzilla), le réduisant en charpie avec son rayon « ultra beam » qu'il génère en croisant les bras, un geste désormais connu de tous les Japonais. Le succès est tel que plusieurs suites s'enchaîneront… continuant encore aujourd'hui ! La même année, Toei produit le film *Golden Bat*, qui modernise

Ultraman © TBS / Tsuburaya Productions
Cutie Honey © Toei Animation
Bioman Chodenshi Bioman © Saburô Hatte / Tôei Company

« LE NOUVEAU CHOC ARRIVE EN 1966 LORSQUE LA SÉRIE ULTRAMAN S'IMPOSE TEL UN TSUNAMI CULTUREL »

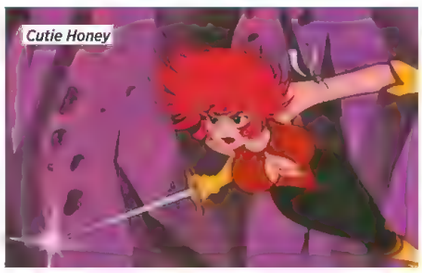
l'effrayant justicier à tête de mort issu du *kamishibai* des années 1930. Bien que le succès porte le titre dans une version animée de 52 épisodes en 1968, le studio ne s'impose face à *Ultraman* qu'en 1971 avec *Kamen Rider*, l'adaptation d'un manga de Shotaro Ishinomori.

Gatchaman : les prémices du super sentai

Face à ce déluge de super-héros, l'animation rétorque en multipliant les protagonistes. Sur tous les fronts, Toei produit entre 1966 et 1968 deux films et une série adaptés du manga *Cyborg 009* d'Ishinomori, dans lesquels neuf cyborgs se battent contre une société secrète tentaculaire, une spécialité de l'auteur.
Le titre est fortement apprécié du public grâce à sa modernité et à la diversité des pouvoirs au sein de l'équipe (télépathie, vitesse supersonique…).
En 1972, c'est Tatsunoko Production (*Judo Boy*) qui bouleverse le genre avec une série originale : *Gatchaman*, dans laquelle une équipe de cinq super-héros se bat contre des monstres mécaniques spatiaux à l'aide de leurs vaisseaux. Contrairement à *Cyborg 009*, les costumes ont des couleurs différentes qui font partie intégrante des personnalités de chaque protagoniste.
La formule gagne sur tous les tableaux puisque la série est un immense succès et se décline en de nombreux produits dérivés. Dès lors, Tatsunoko se spécialise dans le domaine super-héroïque, enchaînant avec *Casshern*, *Hariken Polymar*, *Tekkaman* ou *Yatterman*.
Toei répond en adaptant (et en édulcorant) les mangas de Go Nagai. Si la série *Devilman* (1972) s'avère être une simple redite démoniaque de *Ultraman*, *Cutie Honey* (*Cherry Miel*, 1973) est davantage singulière tant elle dépeint les aventures d'une jeune femme qui se transforme afin d'affronter l'organisation machiavélique Panther Claws. L'*anime* est une évolution mature et coquine du *magical girl*, amenant les spectateurs dans un trip psychédélique ambitieux, où les décors surréalistes et les transformations différentes d'un épisode à l'autre camouflent l'aspect répétitif du *formula show*.
Mais le genre étant dominé par Tatsunoko, Toei décide de concentrer sa production de super-héros vers le *live*, rappelant l'expert Shotaro Ishinomori afin qu'il calque le modèle multicolore extrêmement rentable de *Gatchaman* sur une nouvelle série. En découle *Himitsu Sentai Goranger* (1975), qui ouvre donc la voie à un nouveau sous-genre du *tokusatsu* : le *super sentai* (*Bioman*, *Jetman*…).

Le toku animé

Dans leur grande majorité, les super-héros en costume s'illustrent dans les productions en prises de vue réelles. Cette habitude culturelle permet aux producteurs de conserver une proximité avec le jeune téléspectateur, qui apprécie la récurrence des scénarios, *a contrario* de l'animation qui s'axe vers le cumul des genres, offrant des expériences très différentes d'une œuvre à l'autre.
Le confirment les nombreux remakes des titres de Tatsunoko, que ce soient les OAV *Casshaan*, *Gatchaman*, ou les séries *Casshern Sins* et *Gatchaman Crowds*.
Peu à peu, les *anime* deviennent des hommages plus adultes aux nombreuses sous-catégories du *tokusatsu*. On retrouve le *henshin hero* (justicier qui se transforme) dans la comédie romantique *Wingman*, le *metal hero* dans les OAV *Hikaruon* et *Battle Royal High School*, ou même le *super sentai* dans *Les Samouraïs de l'éternel* et *Samurai Pizza Cats*. Le concept de l'équipe multicolore se marie également au *shônen nekketsu* dans *Saint Seiya*, et au *magical girl* dans *Sailor Moon*, une digression féminine qui conduit à une autre sous-catégorie : le *onna senshi* (jeunes filles qui sauvent le monde)


Cutie Honey

Si l'on ne compte plus les nombreux clins d'œil au *tokusatsu* (*Kacho-ohji*, *Dragon Ball*, *Perfect Blue*…), depuis quelques années, l'animation développe des œuvres méta, comme *One Punch Man* qui déconstruit le rapport de force habituel du héros, *Tiger and Bunny* qui est une mise en abîme de la spirale mercatique cachée derrière ces séries, ou *Samurai Flamenco* qui brasse habilement les différentes sous-catégories du genre. À terme, cette relation *anime-live* évoluera sûrement vers le media mix, comme l'a déjà fait le réalisateur Keita Amemiya pour ses licences *Zeiram* et *Garo*… •

Bioman

Remerciements à Fabien Mauro.

Concrete Revolutio

LES INSPIRATIONS
REGARDS CROISÉS ENTRE JAPON ET ÉTATS-UNIS

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Qu'elles soient avouées, digérées, strictement personnelles ou inconscientes, les inspirations sont les dénominateurs communs de toute création. Comment, pour les super-héros du petit écran, les Japonais ont-ils laissé parler les leurs ?

Dans sa grande tradition de super-héros, le Japon peut surtout remercier le monde du *tokusatsu* et l'exercice de l'adaptation. Pourtant, l'animation ne peut complètement couper les ponts avec ces deux rayons tant les créations originales dans le domaine ne sont pas légion. Surtout, parler de super-héros (et non de héros) au Japon est un jeu plus délicat que chez nos amis Américains, ces derniers étant souvent considérés en tant que tels une fois une dose de super-pouvoirs dans les veines. Les défenseurs de la Terre, chez les Nippons, sont souvent robotiques. Astro (cyborg) et Tetsujin 28 (*mecha* téléguidé), tous deux adaptés en *anime* en 1963, en sont les rampes symboliques, pérennisées ensuite par Go Nagai, *Gundam*, *Giant Robo* ou *Evangelion*.

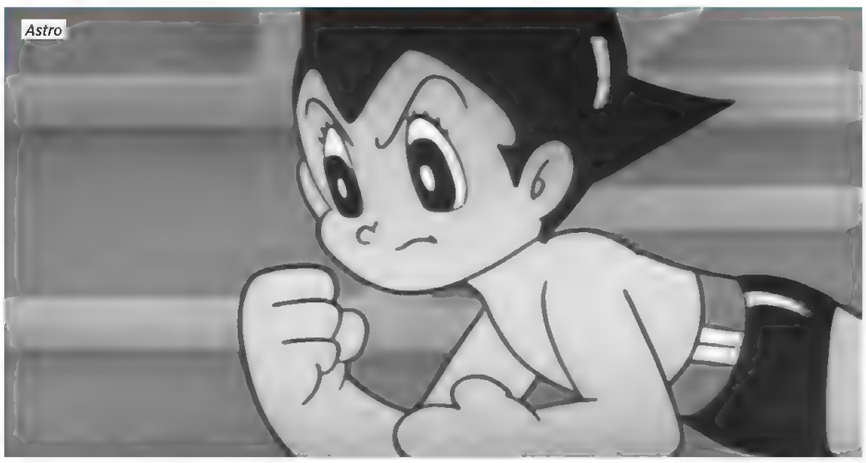
ADN graphique

Laissons (un peu) ce rapport entre l'homme et la machine pour s'occuper des autres super-héros, costumés, ceux qui détonnent par leur caractère extraordinaire. Si le studio Bones s'est avancé comme la meilleure écurie récente des super-héros, la maison Tatsunoko en avait fait sa spécialité en 1972. Plutôt méconnu des plus jeunes, Tatsunoko était une poutre majeure de l'industrie en faisant de Yoshitaka Amano le *chara designer* de ses têtes de gondole que sont les écologiques *Gatchaman* (105 épisodes), *Casshern* ou *Tekkaman* (même si ces deux derniers s'approchent de l'androïde/cyborg). Pour brosser leur portrait, Yoshitaka Amano (avec Akemi Takada et Ippei Kuri) a pioché chez des artistes qu'il adore, comme Neil Adam, l'un des plus grands noms ayant façonné Superman. Costumes moulants et cape vissée sur les épaules, la bande de ces cinq héros posera les premières pierres qui formeront les *sentai* (à ne pas confondre avec le *tokusatsu* !). On apprécie donc un héros à l'identité à peine voilée, doté

Concrete Revolutio ©BONES·Sho Aikawa/ Concrete Revolutio Production Committee
Gundam © 1979 SOTSU·SUNRISE / Gundam ZZ © 1986 SOTSU·SUNRISE / Sunrise, Sotsu Agency, Nagoya Broad.
Karas ©2005 TATSUNOKO Pro / KARAS Committee
Zetman © Masakazu Katsura / SHUEISHA • ZETMAN Project 2012
Astro © Tezuka Productions

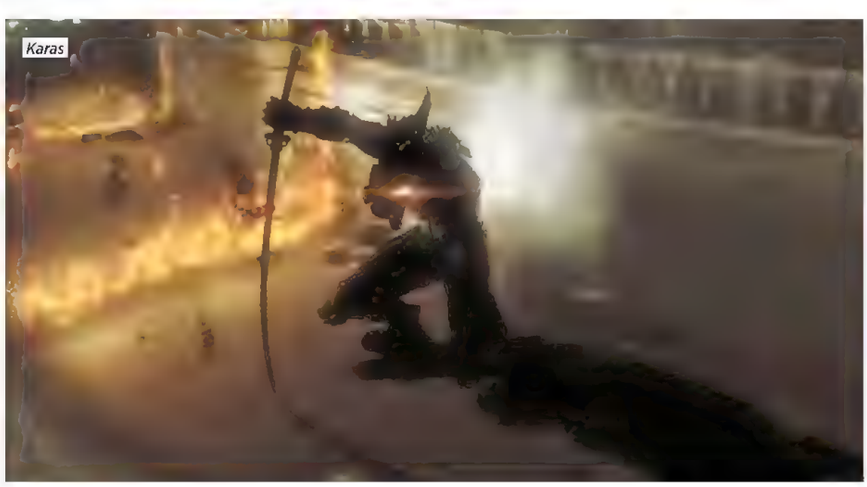
« LE LIEN ENTRE LE JAPON ET LES ÉTATS-UNIS EST ÉTROIT, LE SENS DES EMPRUNTS N'EST PAS ÉVIDENT À TROUVER »

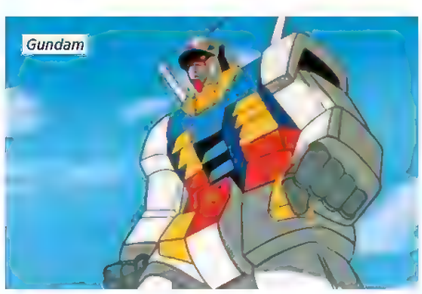
d'une corpulence plus aguicheuse (ou à la mode des années disco/1970) puisque sa première arme était son corps. Aussi, le Japon, depuis la célébrité d'Ultraman (1966), a très vite été attaché aux casques plus qu'aux masques. Avant Actarus (1976), les Gatchaman arboraient donc une armature répondant à leur nature de volatiles (Aigle, Hibou...). Le réflexe d'Astro ayant enfanté Uchu ou Anpaman (1969) est dépassé.
Tatsunoko, tombé en désuétude depuis le décès d'un des cofondateurs Tatsuo Yoshida, n'a pas lâché sa fibre héroïque. En 2001, il tente le pari *The Soul Taker*, du génial Akiyuki Shinbo (*Portrait de Petit Cossette*). Oubliez la quête salvatrice, et place à un héros torturé et poignardé par sa mère dès la scène d'intro. Ici, le designer Kenji Hayama avait pour mission d'attirer l'œil jeune vers Tatsunoko avec un design frais, hybride entre humain et démon (rappelant un peu le jeu *Megami Tensei*). Peut-être brouillée par la narration si singulière du réalisateur, la série n'a pas fait grand bruit. En revanche, le deuxième essai de Tatsunoko, *Karas* (2006), a connu davantage de succès grâce à un haut niveau technique. Une nouvelle fois, Kenji Hayama se remarque par un héros très *dark*, chevaleresque, et dont le nom rappelle les premières heures du studio, *Karas* (*karasu*), signifiant corbeau.


Astro

Coup d'œil dans le rétro

Le lien entre le Japon et les États-Unis étant étroit, le sens des emprunts n'est pas toujours évident à trouver. De son côté, le *mangaka* Masakazu Katsura ne s'en cache pas. Depuis « son » *Batman* avec Zetman (il n'a jamais lu le comics, mais adore la version de Tim Burton), l'artiste a signé des *chara designs* très parfumés d'accents américains. Pour *Tiger & Bunny*, dont le concept de starification drague ce qu'avait fait Peter Miligan avec *X-Statix* (ou *X-Force*) en 2001, on le mettra de côté au profit du *mecha designer* Kenji Ando. Ses *armor-heroes* sont dans la lignée des aspirations du réalisateur Keiichi Satô (*Karas*, *Gatchaman*), élevé au grain de Tatsunoko. On se gardera de dire que les protagonistes ressemblent trop aux stars que sont *Spider-Man* ou *Iron-Man*. Le Japon sait prendre ses distances. Plus loin, quand la collaboration est directe, le Japon joue le jeu mais sans se dénaturer. Voyez le design d'*Heroman*, une série de Bones en 2010. Malgré ses airs de gros bibendum frappé du drapeau américain, la patte de Shigeto Koyama est palpable. Le patchwork *Concrete Revolutio* (Bones, encore) est aussi un bon exemple de cette identité, avec un héros (Jirô) ressemblant fortement à Joe Shimamura de *Cyborg 009* (Shotaro Ishinomori), et des dizaines de références au genre (dont *Code Geass*). Pour verser complètement dans l'hommage, *Samurai Flamenco* puise même dans l'histoire du sentai avec une clique dans la veine colorée de *Bioman* où les *mecha* s'assemblent. Certains y voient aussi un côté *Kick-Ass*, pour l'aspect désacralisé et ringard. À vous de juger.
Dans un registre encore plus burlesque, la figure du super-héros s'est vu souvent moquée. En 2003, *Dokoider?!* (Ufotable) était venu parodier le grand Ultraman, costume à l'appui. Plus récemment, c'est le studio MAPPA et son *ecchi Punch Line* qui a retenu l'attention, avec un super-héros pouvant devenir plus fort s'il voit la culotte d'une fille. Le problème, c'est que s'il en voit deux, la Terre est détruite ! De sauveur à destructeur, la frontière est parfois mince. Tout comme les emprunts. •


Karas


Gundam

Les Relations États-Unis - Japon

SUPER-HÉROSHIMA

[par VICTOR LOPEZ]

Si les super-héros se sont mondialisés et les références du genre ne connaissent plus de frontières, les choses n'en ont pas toujours été ainsi. Entre l'Amérique et le Japon, c'est plutôt une opposition tenace qui a défini les grandes lignes nationales, avant un tardif rapprochement. Retour sur l'histoire d'une mini-guerre froide et d'un réchauffement en forme de relative hybridation.

Un coup d'œil aux franchises récentes les plus populaires, de *Tiger & Bunny* à *My Hero Academia* en passant par *One Punch Man* confirme que le genre majeur des comics a colonisé les thématiques et l'esthétique japonaise. En face, la culture populaire américaine se nourrit allègrement des trouvailles nippones, relançant de grosses franchises issues des *tokusatsu* comme *Power Rangers*, replaçant des super-héros japonais dans l'environnement métissé de San-Fransokyo dans *Les Nouveaux Héros* et infusant nombre de ses comics d'éléments japonais. Et pourtant, non seulement le super-héros japonais n'a rien à voir avec l'américain, mais les deux figures se sont construites en opposition.

L'ultime frontière

Tout commence entre les débris de Pearl Harbor et les cendres d'Hiroshima. Avant même l'attaque du 7 décembre 1941, les super-héros participent à l'effort de guerre : le premier d'entre eux, Superman, combat les espions japonais sur le sol américain, à l'image de l'épisode 10 de la série de 1941 des studios Fleischer : *Japoteurs*. Insistant sur la proximité de la menace intérieure en nourrissant la paranoïa et le racisme de l'époque, le film montre un bombardier américain facilement détourné par un comploteur japonais. *Captain America*, qui a été créé quelques mois plus tôt par Joe Simon et Jack Kirby afin de faire prendre conscience du danger du nazisme et de la nécessité de s'engager dans le conflit en cours, ne manque pas de combattre sur le front pacifique dès avril 1942. La couverture du numéro 13 met en scène la bannière

Power Rangers © MMPR Productions Inc., Saban Entertainment
Les Nouveaux héros © Disney
Godzilla © Toho Film Co., Ltd.

« LES SUPER-HÉROS AMÉRICAINS ET JAPONAIS SE SONT DONC CONSTRUITS CHACUN DE LEUR CÔTÉ »

étoilée sur fond de bataille navale frappant un militaire japonais, dont les attributs – dents de serpent, ongles crochus – ne laissent aucun doute sur sa fourberie, alors qu'un macaron insiste sur le message : « *REMEMBER PEARL HARBOR* ». Autant dire que les petits Japonais de l'époque n'ont pas goûté aux exploits américains de ce premier âge d'or, puisqu'ils en étaient les super-vilains.
Au Japon, les séquelles de Hiroshima et Nagasaki servent de catalyseur au genre. Le *tokusatsu* dont la première incarnation est le *kaiju eiga*, film de monstre, prend racine dans cette ère atomique. Le souvenir de la bombe est vivace quand émerge *Godzilla* en 1954 : sa naissance est la conséquence des essais américains dans le Pacifique. La métaphore est claire : les éléments déclenchés par les Américains font surgir des horreurs détruisant la civilisation japonaise. Peu à peu, des super-héros vont émerger pour combattre ce bestiaire qui se développe de films en séries, puis en manga et en *anime* (*Gatchaman* en est l'exemple le plus significatif). Le *tokusatsu*, d'abord dominé par les monstres, va laisser place à des héros en casque et armure, luttant contre des menaces extraterrestres menaçant d'envahir la Terre dans des *super sentai* et autres *metal heroes*. Dans les années 1970, les super-héros américains et japonais se sont donc construits chacun de leur côté et les *tokusatsu* n'ont pas grand-chose à voir avec les personnages de Marvel ou DC.

Power Rangers

X-Men vs X-Japan

En 1978, Stan Lee propose à Toei de produire un *Spider-Man live*, ou plutôt *Supaidaman* et laisse le studio transformer le personnage à sa sauce : « *C'était tellement différent de ce que nous faisions que j'avais l'impression de découvrir un nouveau style* », explique-t-il alors. Peter Parker est maintenant Takuya, un fan de moto combattant les aliens de l'armée de la *Iron Cross*, qui cherchent à conquérir la Terre depuis l'époque des samouraïs. Son pouvoir d'araignée lui vient de la planète *Spider*, qui lui a légué le Marveller, un vaisseau se transformant en robot géant, le Leopardon, bien utile pour combattre les monstres qui changent de taille pour devenir des géants en fin d'épisode.
La légende veut que Bandai a forcé Toei à intégrer ces robots pour en faire une gamme de jouets, détail cocasse quand on sait que cet élément va devenir un passage obligé, qui fera le succès de la version américaine du genre : *Power Rangers*.
Ce rapprochement ouvre une boîte de Pandore : la culture pop japonaise arrive aux États-Unis, et les Américains tentent des percées au Japon, mais aucune ne va être vraiment fructueuse (difficile de changer les habitudes de lecture des Japonais, même quand Marvel lance un tardif « Mangaverse »). Il faut dire que peu de personnages japonais entrent au panthéon des super-héros de comics, et même quand Marvel décide d'apporter plus de diversité à ses personnages, le Japon reste sur la touche. En revanche, les jeunes dessinateurs vont être particulièrement influencés par des auteurs japonais, aussi bien par les *anime* qu'ils découvrent à la télé (Alex Ross n'a jamais caché son admiration pour *Gatchaman*) qu'avec les mangas qui s'implantent durablement en Amérique dans les années 1990 et dominent les ventes au point de vampiriser un temps l'esthétique comics. Certains dessinateurs comme Joe Madureira ou Humberto Ramos ne s'en sont toujours pas remis et ont calqué l'expressivité de leur style sur leurs influences japonaises.
Au Japon, il faut attendre le succès des films (*Spider-Man* de Sam Raimi et autres *Dark Knight*) pour voir le modèle américain timidement infuser les super-héros locaux, et encore… À y regarder de plus près, on ne peut que constater l'énorme popularité du super-héros japonais dans son pays. Par exemple, dans *Platinum End*, quand les personnages décident de se faire passer pour des super-héros pour camoufler leur lutte divine, ils choisissent encore des héros en armure plutôt que des héros en collants. Dans un pays où Spider-Man sera toujours Supaidaman, on peut vraiment parler du super-héros japonais comme d'une exception culturelle. •

Les Nouveaux Héros

LES SUPER-HÉROS EMBLÉMATIQUES

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Définition aux contours troubles, le super-héros s'est montré protéiforme dans le monde de l'animation japonaise. La liste ici présente écartera alors les évidences de type *Astro Boy*, *Sailor Moon*, *My Hero Academia* et *One Punch Man* pour se concentrer sur des productions moins actuelles ou brumeuses.

SAMURAI FLAMENCO

Série assez déroutante de Takahiro Ômori (*Dusarara!!*), *Samurai Flamenco* (2013) s'inspire allègrement du *super sentai* et du poids des médias (comme pour *Tiger & Bunny*) pour avancer un récit ambitieux et un peu décousu dans lequel un homme choisit d'être un super-héros... sans super-pouvoir. Une belle audace dans la plus pure tradition du studio Manglobe.

KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN

Plus connue en France sous le nom *La Bataille des Planètes* (dans une version honteusement édulcorée pour l'exportation), cette série de 1972 est une production phare de l'animation. Malgré un graphisme résistant mal au temps, on retrouve un ton grave, l'esprit héroïque pur et plusieurs artistes désormais célèbres au sein du staff, comme Yoshitaka Amano.

CASSHERN SINS

Revisite pessimiste, nihiliste et poétique du célèbre personnage de Tatsunoko, *Casshern Sins* (2008) est un vague à l'âme d'une beauté mortelle. Une entorse qui se poursuit sur la forme avec un *chara design* élancé de Yoshihiko Umakoshi permettant à la mise en scène de Shigeyasu Yamauchi de jouer les acrobates oniriques. Du grand Madhouse.

TIGER & BUNNY

La production de cette série de 2011 est pour le moins originale : elle a pris contact avec de vrais sponsors pour figurer et exister dans l'*anime*. Quoi de plus normal puisqu'ici les héros ont besoin de pub afin que leurs performances soient relayées pour gonfler leur popularité auprès de l'audience TV, véritable juge de paix ? Une bonne idée, mais surtout une idée bien menée.

LES ADAPTATIONS MARVEL

Les productions japonaises pouvaient difficilement résister à l'aura des héros *made in* Marvel au début des années 2010. Malheureusement, qu'il s'agisse de *Blade*, *Iron-Man*, *Wolverine* ou les *X-Men*, la recette de Madhouse est souvent très fade ou « *out of character* », même si la bande à Cyclope s'en sort très correctement.

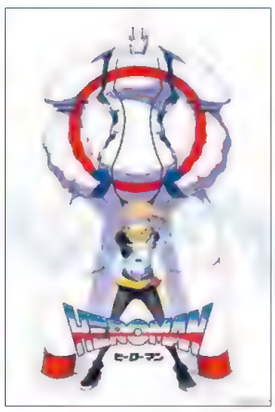
WINGMAN / ZETMAN

Imaginées par Masakazu Katsura, immense fan de super-héros comme le prouvent les terminologies, les séries *Wingman* et *Zetman* présentent des parcours différents. Si la première (romance parodique) bénéficie d'une adaptation *anime* plutôt sympathique, la seconde (violente et *dark*) voit sa version TV être reléguée à mille lieues du très bon manga.

Samurai Flamenco ©manglobe/Project Samumenco
Tiger & Bunny ©SUNRISE/T&B PARTNERS, MBS
Gayver © 1989 TAKAYA Yoshiki / MORIO Chimi / ANIMATE
Concrete Revolutio ©BONES:Sho Aikawa/ Concrete Revolutio Production Committee
Paaman ©TMS
Kagaku Ninjatai Gatchaman © Yoshitaka Amano

BATMAN

À l'inverse de Marvel, la chauve-souris de DC a profité d'un format omnibus avec *Batman : Gotham Knight* pour être magnifié par de grands talents de l'industrie. 4°C, Madhouse et Bee Train se tirent la bourre dans une recette noire, libre, fantasmée et violente comme on aimerait en voir plus souvent. Un très bon souvenir, avec une tendresse particulière pour l'épisode *Have I got a story for you*.



HEROMAN

Avant *The Reflection*, Stan Lee s'était déjà essayé à l'animation avec cette série de 2010, déjà chez Bones. Avec son petit penchant pour le genre *mecha* et l'expression forte du style de Shigeto Koyama (*Eureka Seven*), l'ensemble est abouti et même assez joli. Surtout, l'*anime* ne se manque pas en ciblant un jeune public et en lui rappelant la grandeur des États-Unis.

PAAMAN

Imaginé par Fujiko Fujio (*Doraemon*), *Paaman* est un manga qui a connu deux adaptations *anime* (1967 et 1983). On y découvre comment le jeune Mitsuo devient un super-héros en récupérant des objets magiques donnés par le célèbre Birdman. On retrouve l'esthétique des séries *made in* Shin-Ei Animation en suivant un héros combattant pour la sécurité des Japonais.

GUYVER

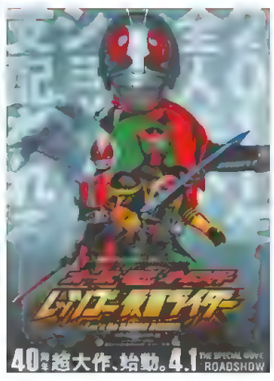
Si le manga de Yoshiki Takaya reste inédit en France, sa version *anime* est parvenue chez nous en 1996 grâce aux VHS et DVD de Manga Mania. Bien qu'assez gore, la série accuse le coup techniquement en frôlant plusieurs fois un aspect très kitsch. Emprunts grossiers aux références du genre (et aux comics) et scénario sans envergure finissent d'achever le tout.

CONCRETE REVOLUTIO

Gros bide commercial au Japon, *Concrete Revolutio* (2015) n'a pas non plus soulevé l'engouement des foules lors de sa diffusion en France chez ADN. Pourtant, cette série de Seiji Mizushima (*FMA: Brotherhood*) chez Bones est truffée de bonnes idées avec son graphisme acidulé et ses influences hétéroclites. On y découvre un Japon ultra moderne dans lequel les Supers-Humains se font remarquer, masqués ou pas

CUTIE HONEY

C'est un nom régulièrement cité par le lectorat – ou le téléspectateur – japonais, et ce n'est pas un hasard. D'abord manga de Gô Nagai puis film *live* de Hideaki Anno, les aventures de Kisaragi Honey existent aussi en version *anime* grâce à *Re: Cutie Honey*, soit trois épisodes signés Tôei Animation et Gainax en 2004. Un bon moyen de suivre l'une des super-héroïnes les plus fortes du petit écran.



TOKUSATSU

Bien que notre article concerne les *anime*, impossible de ne pas réserver un mot à l'univers du *tokusatsu*, lui-même sous-divisé en plusieurs catégories. Tout simplement parce que des séries comme *Kamen Raider*, *Ultraman* ou *Bioman* ont influencé des générations entières d'artistes, donnant ensuite vie à des titres comme *Sailor Moon* et même *KARAS*. Dans ce registre, l'apport du *mangaka* Shotaro Isninomori est considérable

Kagaku Ninjatai Gatchaman © Yoshitaka Amano

Sailor Moon
BIEN PLUS QU'UNE MAGICAL GIRL

[par Emma Lerouge]

Team d'adolescentes, pouvoirs magiques, humour, amitié, romance et missions périlleuses sont la recette du succès de *Sailor Moon*, véritable phénomène des années 1990. Les super-héroïnes en costume d'écolière luttaient contre les envahisseurs et montraient que oui, les filles aussi peuvent se battre !

Quand on s'intéresse un minimum aux mangas et aux super-héros, il est quasiment impossible de passer à côté du monument qu'est *Bishôjo Senshi Sailor Moon*. La série a marqué toute une génération de lecteurs qui se souvient encore du fameux « *Au nom de la Lune, je te punirai !* ».

La révolution des magical girls

Dans les années 1990, les mangas avec des héroïnes restaient centrés autour d'intrigues romantiques, sans jamais vraiment se risquer à d'autres genres que le *shôjo*. Il y avait bien les *magical girls*, un peu plus dynamiques, mais leurs pouvoirs servaient surtout à régler des tracas de la vie quotidienne ou à mener une double vie artistique. Très rares étaient les séries dans lesquelles les jeunes femmes sauvaient le monde, et ce sans se travestir en homme. C'est ce qui a changé avec l'arrivée de *Sailor Moon*.

Fusion inédite entre les séries de type *sentai* (caractérisé par un groupe de héros sauvant la Terre du mal) et *magical girl* (héroïne solitaire qui cache sa double vie magique), *Sailor Moon* bouscule les codes et révolutionne l'industrie du manga dit « pour filles ».

Usagi, la protagoniste, est une adolescente de 14 ans, gourmande, mauvaise élève et pleurnicharde. Elle n'a, *a priori*, rien de la super-héroïne que l'on pourrait imaginer, mais c'est bien elle qui est appelée vers un destin magique incroyable. Sous les traits de son alter ego de justicière, elle n'œuvre pas seule, et avec l'aide de ses amies, elles se battent pour sauver la planète d'ennemis toujours plus redoutables. Avec cette épopée magique,

©Naoko Takeuchi/PNP/Kodansha/Toei Animation

« FUSION INÉDITE ENTRE LES SÉRIES DE TYPE SENTAI ET MAGICAL GIRL, SAILOR MOON BOUSCULE LES CODES »

saupoudrée de romance, d'amitié et de nombreuses références astronomiques et mythologiques, Naoko Takeuchi a créé avec *Sailor Moon* une histoire novatrice et attachante. Riche du mélange des scènes de vie quotidienne et celles d'action et de mystère, elle est à l'origine d'une nouvelle forme d'héroïne.

Une super-héroïne pas comme les autres

Que ce soit dans les mangas, les films ou les comics, les histoires de super-héros sont à peu près toutes basées sur le même schéma. Une personne ordinaire voit sa vie basculer lorsqu'elle découvre qu'elle a des pouvoirs, et décide de les utiliser pour faire le bien. Au départ peu sûre d'elle ou de la façon dont elle doit s'y prendre, elle suit les conseils avisés d'un mentor pour progresser. Souvent aidée par des alliés, elle protège dans l'ombre les gens des menaces qui planent sur leur monde. Au fil du temps, elle prend de l'assurance, s'émancipe et accepte pleinement son rôle de super-héros. Jusque-là, *Sailor Moon* s'inscrit en tout point dans cette lignée, au même titre que des grands noms de comics américains. À l'image de Peter Parker dans *Spider-Man* ou encore les personnages de *Buffy*, Usagi et ses amies sont des adolescentes dont les traits de caractère et les défauts les rendent plus proches du public.

En revanche, *Sailor Moon* s'écarte un peu du parcours typique du super-héros de plusieurs manières, tout d'abord avec l'âge des protagonistes. Les héroïnes étant des adolescentes, elles ont donc, en plus de leur mission de justicières, des préoccupations assez différentes de celles des adultes, et certainement au diapason du public visé. On imagine mal Wonder Woman essayer par tous les moyens d'échapper à sa mère après de mauvais résultats aux examens.

Et si bon nombre de héros portent des costumes visant à les dissimuler et les protéger, les guerrières, elles, se transforment avec des tenues d'écolière sur fond de paillettes, démontant ainsi le cliché qu'on ne peut pas être à la fois féminine, mignonne et savoir se battre. C'est cette volonté d'affirmer la force des femmes et leur capacité à se débrouiller seules tout en gardant leur féminité qui est typique du mouvement *Girl Power* des années 1990.

De plus, la saga met aussi de nombreuses fois en valeur la nature compatissante, voire maternelle, des protagonistes.

Le pouvoir de l'amour

L'amour se trouve au cœur de la série à la fois à travers la relation d'Usagi et Mamoru, l'amitié entre les Sailors, mais aussi avec le couple lesbien de Sailor Uranus et Sailor Neptune. Ni cachée ni surexposée, cette relation se voit traitée comme n'importe quelle relation hétérosexuelle le serait. Elle est normale, vraie et touchante. Pourtant, cette représentation n'a pas plu aux diffuseurs occidentaux de l'époque. L'idylle d'Haruka et Michiru a été censurée dans de nombreux pays dans la version animée, les faisant parfois passer pour des cousines... Ce qui n'empêche pas les fans de la célébrer, l'élevant à l'une des relations lesbiennes les plus mythiques de la pop culture. Nombreux sont ceux qui affirment que cette relation les a aidés à comprendre et accepter leur propre sexualité !

Pour une franchise à la base produite pour petites filles et adolescentes, ça détonnait un peu. Mais c'est ce qui fait sa grande force et a influencé bon nombre d'autres œuvres telles que *Revolutionary Girl Utena*, *Puella Magi Madoka Magica* ou même *Les Super Nanas*.

La série a montré au monde que des jeunes filles pouvaient être des super-héroïnes drôles, intelligentes, posées, généreuses. Courageuses mais pas infaillibles, elles grandissent ensemble ; quand l'une cède, les autres la relèvent.

Certes, quelques passages apparaissent aujourd'hui maladroits, on mettra ça sur le compte de l'âge du manga (25 ans !), mais on pourra toujours saluer la volonté de montrer que les Sailors ne sont pas que des belles demoiselles en détresse qui attendent d'être secourues. Ce sont des super-héroïnes qui font preuve de compassion mais se montrent aussi intraitables envers ceux qui menacent la paix et la protection de leur planète. Elles se battent un jour et ont des contrôles le lendemain, elles portent des jupes et peuvent anéantir un quartier d'un coup de poing. Plutôt *badass* ! •

My Hero Academia
SONT-ILS DE VRAIS SUPER-HÉROS ?

[PAR Maxime Bender]

Le traitement du héros dans *My Hero Academia* est, avec *Tiger & Bunny*, celui qui se rapproche le plus de ce qui existe côté Marvel ou DC Comics. Costume, veuve, orphelin et super-pouvoir, tout y est. Malgré tout, un récit comme celui-ci aurait peu de chance d'apparaître outre-Atlantique, car il a tout de la parfaite histoire *nekketsu* telle que le Japon sait en produire si brillamment !

Le postulat de départ de *My Hero Academia* est simple et efficace : il s'agit d'un univers où 80 % de la population possède un super-pouvoir appelé Alter ; ainsi, des héros font partie de la vie quotidienne de tous au même titre que les super-vilains ! Pour empêcher ces méchants de contrôler le monde, il y a notamment l'invincible All Might, le plus puissant des héros dont le jeune Izuku Midoriya (alias Deku) est totalement fan. D'ailleurs, il rêve d'entrer à la prestigieuse académie des héros pour suivre les traces de son idole. Le problème, c'est qu'il fait partie des 20 % qui n'ont aucun pouvoir, mais son destin se voit rapidement bouleversé et il pourra intégrer cette université si spéciale afin de mesurer que les pouvoirs ne font pas tout pour devenir un héros !

D'emblée, l'histoire nous plonge dans le quotidien de cette école où l'on est censé apprendre à être un super-héros, à en respecter les codes, à agir comme il faut, etc. On se retrouve également, chose assez rare, très vite face à de très nombreux personnages. Évidemment, ils disposent tous de capacités particulières et étonnantes, de la classique manipulation du feu et de la glace, jusqu'à celle du contrôle d'un avatar d'ombre, en passant par les boules de cheveux ultra-adhésives, à la gravité zéro ou la production d'explosion tonitruante. Un peu plus loin, on découvre également leur costume sur mesure ainsi que des apprentis ingénieurs prêts à tout pour leur concevoir des accessoires que même Batman jalouserait. En résumé, on retrouve des capacités hors du commun, un équipement à la hauteur, une tenue distinctive adéquate et un nom cool. Il ne leur manque alors qu'une identité super secrète, ce qui, dans ce *My Hero Academia*, sera assez rare, exception faite de All Might, pour compléter totalement la *checklist*. Ils ont donc presque tous les ingrédients essentiels pour être des super-héros.

Le slip ? Par-dessus ou par-dessous le costume ?

Mais le sont-ils vraiment ? Premièrement, et d'un point de vue rhétorique, on ne peut déjà pas les appeler ainsi puisque le terme anglais « *superheroes* » a été déposé conjointement par DC Comics et Marvel, ce qui, pour le lecteur, reste un détail. En revanche, dès les premières pages, Deku va suivre la voie de ce qu'est ou doit être un héros. Son pouvoir, ou plutôt l'absence de celui-ci, va le pousser à se dépasser et à incarner l'héroïsme nécessaire, celle du véritable justicier. Contrairement à son rival, Bakugo, qui lui détient un pouvoir comme 80 % de la population, possède la force et la puissance adéquates, mais ne se comporte pas comme tel.

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

« DES CAPACITÉS HORS DU COMMUN, UN ÉQUIPEMENT À LA HAUTEUR, UNE TENUE DISTINCTIVE ADÉQUATE ET UN NOM COOL »

Midoriya se retrouve donc plus vite qu'il ne l'imagine dans les bottes d'un super-héros, ne serait-ce que par l'adversité de ses camarades et par l'avalanche de super-vilains qui ne cesse de dévaler sur lui. La suite est une excellente application des classiques du manga d'aventure : l'école, les étapes, les épreuves, les tournois, la transcendance, le tout bien emmitouflé dans une quête initiatique digne de ce nom. Finalement, c'est un peu plus tard dans l'histoire, lorsque les élèves commenceront à désobéir aux ordres afin de lutter contre les super-méchants (qui eux le sont d'entrée), qu'ils deviendront des héros. Puisque c'est en allant à l'encontre des règles de cette société, créée pour réguler la présence des Alter, qu'ils se mueront doucement en justiciers. Mais ça restera minime, et c'est justement parce que ces règles existent que ces héros ne sont pas des super-héros. Au même titre que cela devient un problème, par exemple, dans la galaxie Marvel, lorsque sont signés les accords de Sokovie et que l'ONU édicte des lois pour régir l'action des super-héros (ce qui causera en partie la guerre entre super-héros, *Civil War*). En revanche, côté justicier, il est bon de jeter un œil au *spin-off* de la série *Vigilante - My Hero Academia Illegals* (voir page 96).

All Might, seul véritable super-héros

Difficile de ne pas pousser la comparaison avec les comics lorsqu'on parle de super-héros, qui, bien que présents au Japon, ne dépassent pas le manga. D'ailleurs, lorsque l'auteur doit citer ses influences, il donnera bien plus les noms de *One Piece*, *Naruto* et *Akira* que *Captain America* ou *Batman*. L'autre élément distinctif entre les deux supports, c'est l'image d'origine. Alors que le manga fait la part belle au mouvement et à la fluidité, le comics est plus figuratif, plus « beau » dans l'absolu. Par conséquent, l'influence sur le scénario reste évidente.

Le héros n'est donc pas nécessairement un super-héros et les mettre dans une école n'apporte pas tout. Les X-Men sont bien placés pour le savoir. Le propre du super-héros est avant tout d'être un justicier, pas d'être organisé tel une milice. Superposer les pouvoirs et donner à chacun une seule habileté se révèle finalement bien plus propre au manga et à l'*anime* qu'au monde des super-héros. C'est d'ailleurs l'un des éléments qui nous attirent bien souvent dans le *shônen*, il n'y a qu'à voir les passions qu'a déclenchées chaque fruit du démon dans *One Piece*. Par conséquent, les personnages de *My Hero Academia* sont-ils des super-héros ? Aujourd'hui, la réponse est non, mais petit à petit, les faits poussent chacun à le devenir et peut-être que l'héritier d'All Might se trouve parmi eux, prêt à se muer en justicier qui apportera la paix dans ce monde d'Alter. •

SUPER-HÉROS : ALORS, C'EST QUI LE PLUS FORT ?

SON GOKU VS SAITAMA

[PAR MAXIME BENDER]

Qui est le plus fort de tous les héros de mangas ? Une question que nombre de personnes se posent encore lors de nuits d'insomnie, ou de celles plus imbibées. L'éléphant ou l'hippopotame ? Son Goku ou Saitama ? C'est une évidence, la liste des héros japonais imbattables et modernes peut se réduire à ces deux personnages idoines de la pop culture japonaise actuelle !

D'aussi loin que remontent les mémoires collectives, s'il est question de héros, il faut se reporter à la mythologie grecque où la définition parfaite du héros est écrite et décrite maintes et maintes fois. L'astuce d'Ulysse, la force d'Héraclès ou la – quasi – invulnérabilité d'Achille. Demi-dieux ou surhommes, ils agissent pour le bien de tous et font passer la communauté avant leur propre intérêt la plupart du temps, autant d'éléments qui, au passage, peuvent parfaitement convenir à la société japonaise. Au Japon non plus les héros ne manquent pas, avec des personnages comme Kintaro, véritable incarnation du courage et ami des animaux. Plus récemment, un professeur et écrivain américain, Joseph Campbell (1904-1987), s'est lancé dans l'étude des mythes et légendes du monde qu'il compila notamment dans un ouvrage appelé *Le Héros aux mille et un visages* (J'ai Lu). Véritable bible du scénariste, ce livre dessine un schéma narratif unique et propre à tous les comptes, peu importe l'époque, c'est la théorie du monomythe. Il s'agit d'une base de ce que doit être un héros en pleine quête initiatique. C'est par exemple cet ouvrage et ces travaux qui servirent à George Lucas afin de créer *Star Wars*. Par conséquent, les deux personnages qui nous concernent ici relèvent tous deux du monomythe, un mot pour résumer parfaitement la structure fondamentale de nos aventures populaires.

Son Goku 0 - 0 Saitama

Une fois cette – pompeuse – introduction terminée, il est temps de revenir au cœur du sujet et de répondre à cette inévitable question ! Qui est le plus fort entre Son Goku et Saitama ? C'est en réalité évident, mais il est nécessaire de s'interroger.

Son Goku est fort, très fort, il a sauvé le monde un paquet de fois, il en est même mort à quelques reprises. Il n'est pas humain, il vient de la planète Vegeta et c'est donc un saiyan ! Il peut tirer des vagues d'énergie, il a des muscles d'acier, il adore se battre et court après son but ultime : être le combattant le plus fort de l'univers ! C'est pour lui une véritable quête désormais que de pouvoir affronter des soi-disant meilleurs que lui. On l'a d'ailleurs bien vu dans *Dragon Ball Super*, puisqu'il se retrouve à devoir faire face à des guerriers venus d'autres mondes que le sien. On a pu aussi voir qu'il continuait l'entraînement, afin de devenir potentiellement l'égal d'un dieu,

One-Punch Man ©ONE, Yusuke Murata/SHUEISHA, Hero Association HQ

« LES HÉROS AGISSENT POUR LE BIEN DE TOUS ET FONT PASSER LA COMMUNAUTÉ AVANT LEUR PROPRE INTÉRÊT »

en subissant le même entraînement que celui de la destruction, le bien nommé Beerus. Alors justement, où s'arrêtera-t-il ? Maintenant qu'il peut atteindre le stade de super saiyan divin, qu'il est encore plus fort et encore plus puissant, Son Goku a-t-il des limites ?

Son Goku 1 - 0 Saitama

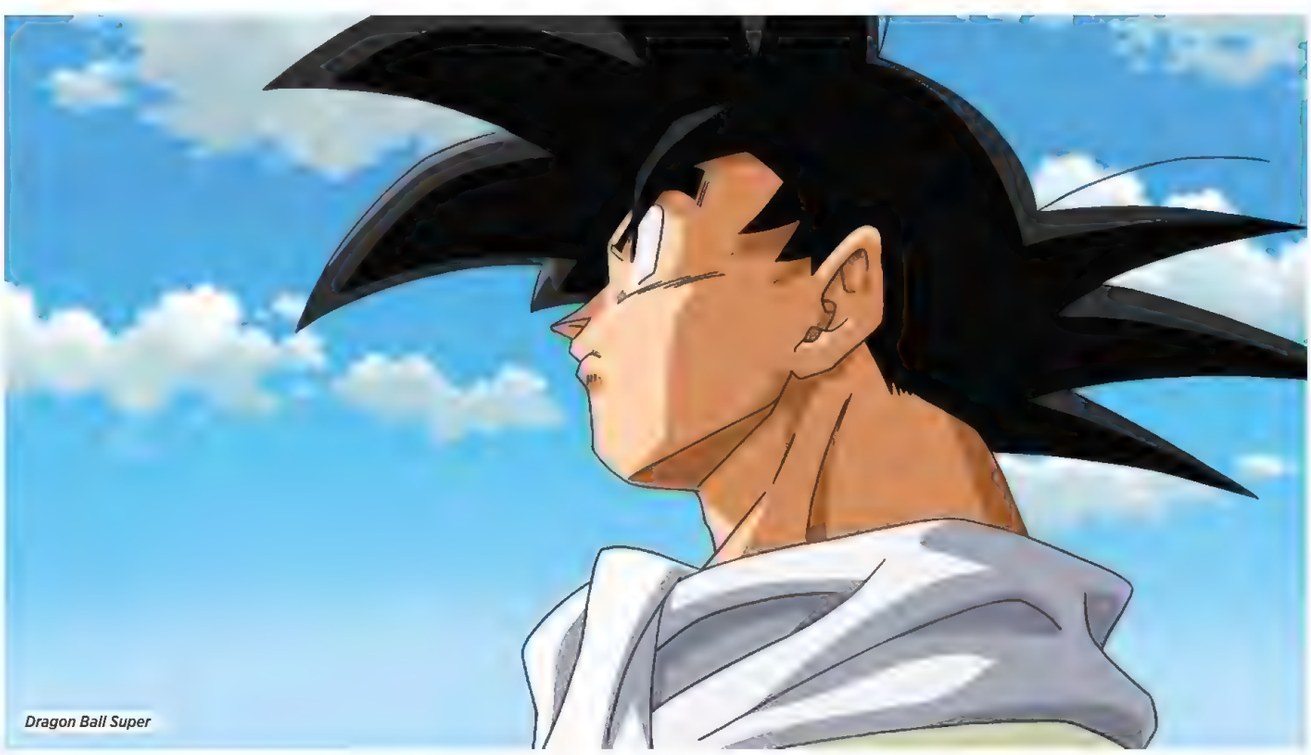
Saitama est fort, très très fort. Il a déjà sauvé la planète plusieurs fois, mais tout comme Son Goku, personne ne le sait. Son truc à lui, c'est d'étaler tout le monde en un seul coup. Incroyable mais vrai, là où Son Goku doit rivaliser de technique et de puissance, lui gagne en une frappe.... Saitama n'a donc pas de limites connues, ou tout du moins nous ne l'avons pas encore vu. En revanche, c'est un terrien et rien n'indique officiellement que c'est un extraterrestre (malgré les théories qui fleurissent sur Internet). Dans son monde, il n'y a pas de boules de cristal, il serait donc totalement mortel. En revanche, il aurait étalé Freezer en un coup, Cell n'aurait pas été un problème (même s'il aurait été assez fainéant pour se faire aspirer), il aurait trouvé Boo sympa et rigolo mais il aurait galéré à le tuer à cause de tous les morceaux, et pour finir il aurait passablement énervé Beerus... Saitama n'est pas parfait mais il a de la ressource !

Son Goku 1 - 1 Saitama

On se retrouve donc avec deux personnages sans limites, deux personnages qui ont toujours vaincu d'une manière ou d'une autre (faire des enfants qui l'emportent pour vous, ça compte), deux personnages qui gagnent à tous les coups ! Il faut alors se replonger dans la théorie et la mythologie pour répondre en partie à cette question. Le héros le plus fort, c'est celui qui fera passer l'intérêt de tous avant le sien, le héros le plus fort, c'est celui qui se hissera à l'égal des dieux, le héros le plus fort c'est celui qui, dans l'adversité, renversera la situation et triomphera dans un dernier sursaut d'espoir et fera vibrer le monde pour l'emmener jusqu'à la victoire.
De ce point de vue, c'est évidemment Son Goku qui l'emporte haut la main.

Et le vainqueur est...

La solution peut également être vue très simplement, car à partir du moment où Son Goku devient plus fort à chaque fois, à chaque moment où il approche de la mort, il ne peut que dépasser Saitama. Et même si le divin chauve du manga peut battre tout le monde en un coup, il a obligatoirement une limite et cette limite, aussi éloignée soit-elle, sera toujours dépassée par Goku. Maintenant, il reste encore beaucoup d'histoire de l'un et de l'autre à écrire et à dessiner, et peut être qu'un jour, l'air blasé sera la norme de tout héros, mythologique ou non, et à ce jeu-là, Saitama sera sûr et certain de l'emporter ! À moins qu'un *outsider* au pouvoir psychique sans limites vienne le bousculer...
En attendant, une nouvelle question arrive... C'est qui le plus fort, Luffy ou Naruto ? •



Dragon Ball Super

Dragon Ball Super ©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

POPCORN

TOKYO GHOUL
LA BONNE SURPRISE

[PAR GABRIELLA EKENS]

Tokyo Ghoul est l'un des plus gros succès mangas de ces dernières années. Ainsi s'est-il vu adapté non seulement en _anime_ mais également en film live. Mais il est rare que ce genre de long métrage reçoive un bon accueil, difficile donc d'avoir de réelles attentes le concernant. Pourrait-il réellement capter la terrible « beauté » de la série en utilisant des humains de chair et de sang ?

EN BREF

Une bonne adaptation en film _live_ dans laquelle les acteurs se défendent, et ce malgré des défauts évidents.

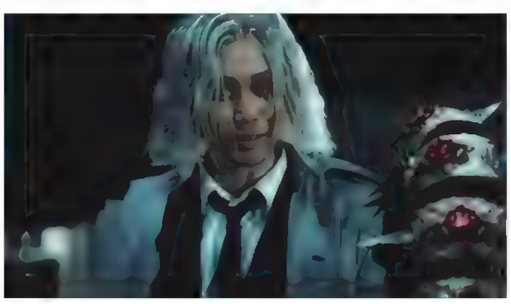
★★★½

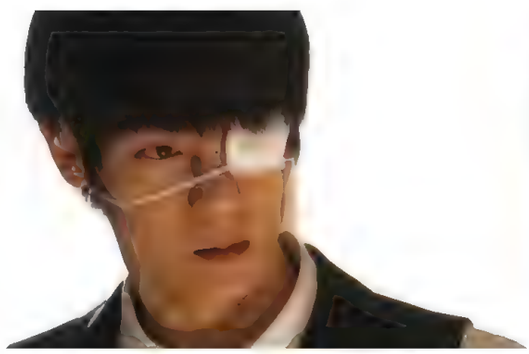
Titre original : _Tokyo Ghoul_
Durée : 120 minutes
Date de sortie : 29 juillet 2017
Auteur original : Sui Ishida
Réalisation : Kentarô Hagiwara
Musique : Don Davis
Distribution/diffusion : Shochiku

Tout ce que Kaneki voulait, c'était un rendez-vous amoureux. Malheureusement pour lui, il vit dans un monde infesté de « goules » : des créatures semblables à des vampires qui survivent grâce à un régime alimentaire à base de chair humaine. Son rendez-vous se révèle être l'une de ces créatures, qui faisait semblant de s'intéresser à lui pour l'attirer dans ses filets. Il survit à cette rencontre par un coup de chance – son rendez-vous meurt dans un accident bizarre et lui se retrouve dépossédé de quelques-uns de ses organes vitaux. Pour lui sauver la vie, le médecin effectue une transplantation d'urgence. Les organes de son rencard font maintenant partie de lui, et au fil du temps, Kaneki développe des désirs insatiables étranges. Nouvellement initié au monde des goules, Kaneki va tester les limites de son humanité. Mais peut-il y avoir des héros dans une histoire où tout le monde chasse pour survivre ?

COPIER-COLLER

Tokyo Ghoul est l'un des plus gros succès de ces dernières années. Pas étonnant donc qu'après l'_anime_, le manga à succès de Sui Ishida soit adapté en film _live_. En sortant du cinéma, force est de constater qu'il est très fidèle aux trois premiers volumes – qui couvrent la transformation de Kaneki en goule jusqu'à sa confrontation avec les agents du Centre de Contrôle des Goules (CCG), Mado et Amon.



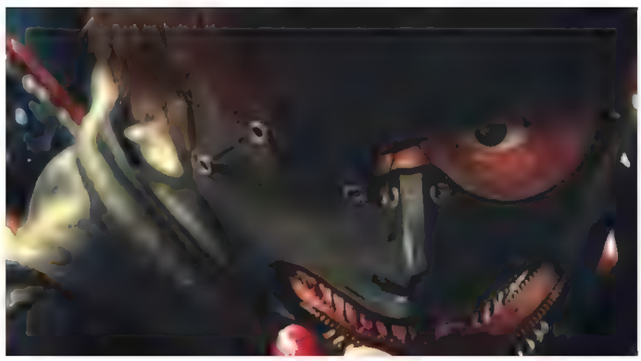


On a presque affaire à du « plan par plan » par rapport au manga original, bien que certaines scènes aient été compressées ou remaniées pour ce format. Par exemple, ils commencent à intercaler le CCG plus tôt que dans les autres médias pour amorcer le climax. La plus grande différence implique ce fameux _climax_, et ça n'est vraiment qu'une question d'échelle. Bien que cela touche les mêmes points émotionnellement, la rencontre entre Kaneki et Amon se révèle puissante. Alors que dans le manga, Kaneki est encore à ce moment-là un dégonflé, dans le film Amon en a pour son argent. Encore une fois, cela ne fait pas vraiment de différence – on peut supposer qu'ils ne voulaient pas conclure le film sans que le personnage principal se batte un peu – mais ça reste plutôt amusant. Il s'agit certainement du meilleur passage du film en termes d'action, qui s'appuie plutôt sur le drame et l'horreur. _Tokyo Ghoul_ est un titre centré sur ses personnages, et on le voit dans le long métrage, sauf pour cet ajout « de dernière minute ».

LA DIMENSION VISUELLE

De manière générale, l'esthétique du film est frappante (compte tenu de son budget). D'ailleurs, comme pour la plupart des adaptations d'_anime_ en _live_, celui-ci n'a pas bénéficié d'énormes moyens.

© Geek Sight / Shochiku Co., Ltd.



Heureusement, il ne nécessite pas de vues panoramiques grandioses ou d'effets spéciaux constants, de sorte que les visuels peuvent être portés par une réalisation forte et un travail de décors. Sur ce point, le film est principalement tourné en intérieur, et les décors sont plaisants. Lorsque Kaneki se réfugie, paniqué, dans son appartement, la scène est claustrophobe et froide, appuyée par cette lumière bleue nauséeuse et ses ombres étranges. Mais quand il arrive à L'Antique, la lumière des bougies est chaude et accueillante, et ces mêmes ombres sont imprégnées d'une sensation de sécurité réconfortante. L'éclairage est un moyen rentable d'établir l'humeur dans un film, et *Tokyo Ghoul* fait bon usage de ces techniques. Le plus grand obstacle visuel est le Kagune, qui ne semble jamais faire tout à fait partie du même monde que les personnages, mais qui, malgré tout, se déplace de manière assez plausible (ou en tout cas, de la manière dont on pourrait s'y attendre pour des armes de ce type)… Et pas comme dans le film *Parasyte*.

« Comme pour la plupart des adaptations d'anime en films live, ce film n'a pas bénéficié d'un énorme budget »

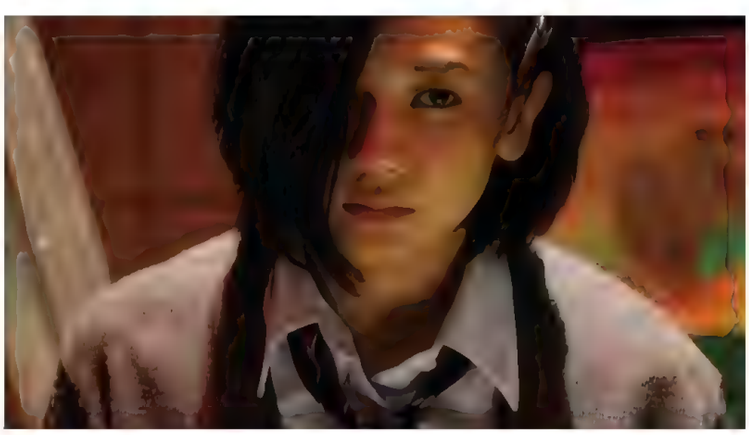
UN CASTING CONVAINCANT

La bande son est bien trouvée et aide à se projeter dans la tête de Kaneki. Sa faim, son dégoût – bref, les sentiments centraux qui font la tension du film – sont principalement transmis par ce biais.

Le travail fourni par les acteurs n'a pas à faire honte à Ishida. On remarquera surtout les performances de Masataka Kubota (Ken Kaneki), Fumika Shimizu (Toka Kirishima) et Yô Ôizumi (Kureo Mado). Kubota arrive à jouer Kaneki et à afficher les différentes émotions nécessaires, dont le comportement oscille entre timidité, désespoir et perversion. Il apparaît comme un Kaneki parfois un peu plus comique. Shimizu joue très bien Toka, Mado réussit plus ou moins à ressembler à une personne qui pourrait réellement exister. Hiyori Sakurada (Hinami), un peu jeune, transmet malgré tout aux spectateurs les deux comportements attendus pour son personnage : la gentillesse et la terreur.

Dans l'ensemble, ce film *live* de *Tokyo Ghoul* est une adaptation solide du manga original, transposé dans un média exigeant. Le public idéal ? Celui qui n'ira pas faire de comparaison avec l'œuvre d'Ishida. Si vous n'avez pas aimé le manga ou l'*anime*, il y a peu de chance que cette version – la même histoire racontée pour la troisième fois – vous convertisse. Si vous êtes super fan, il n'y aura pas non plus de grandes surprises. Le côté franchise se fait clairement ressentir après visionnage du film… On attend donc de voir quel chemin emprunteront les possibles futurs films, là où manga et *anime* diffèrent grandement. Peut-être adapteront-ils également *Tokyo Ghoul : Re* ? Là, on s'avance beaucoup ! En tout cas, la franchise des films *live* de *Tokyo Ghoul* ne fait que commencer.

Traduit et adapté par M. CG



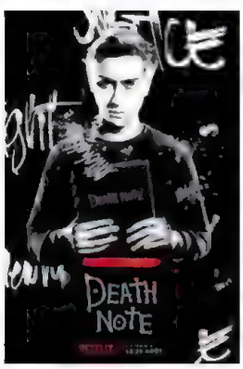
POPCORN

DEATH NOTE

LA MORT NE VOUS VA PAS SI BIEN

[PAR **VICTOR LOPEZ**]

Avant même de découvrir une image du *Death Note* de Netflix, les fans du manga étaient prêts à écrire le nom de son réalisateur dans leur carnet de la mort. On a vu le film, disponible depuis le 25 août sur la plateforme de VoD, et si la déception est grande, ce n'est pas non plus la mort.



Ni une bonne adaptation, ni un bon film, *Death Note* est un produit consommable pour faire passer le temps un dimanche après-midi.

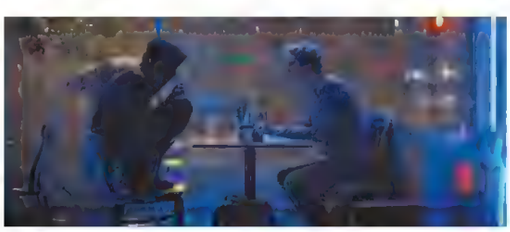
★★

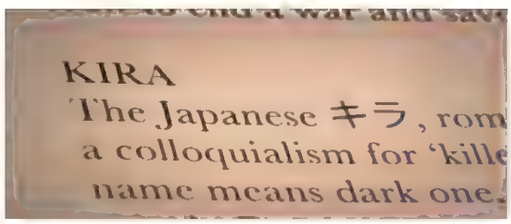
Titre original : *Death Note*
Durée : 101 min
Sortie : 25 août 2017
Auteur original : Tsugumi Ōba, Takeshi Obata
Scénario : Charley Parlapanides, Vlas Parlapanides, Jeremy Slater
Réalisation : Adam Wingard
Musique : Atticus Ross, Leopold Ross
Production : Warner Bros. Pictures
Distribution/diffusion : Netflix

On a maintenant l'impression d'un petit manège bien rodé à chaque annonce d'adaptation de manga par des studios américains. Les polémiques fusent avant même les premières images présentées et ce *Death Note* n'a pas échappé à la règle, bénéficiant même d'un appel à boycotter le film sous forme d'une pétition pour son supposé « *whitewashing* » (ici le fait d'utiliser des acteurs blancs pour incarner des personnages asiatiques), oubliant que la localisation de l'intrigue à Seattle implique que les personnages du film soient américains et non japonais. Comme pour *Ghost in the Shell*, ces faux débats sont immédiatement oubliés à la découverte du film, que les défauts suffisent à décrédibiliser.

MORT SUBITE

On l'a un peu oublié depuis l'arrivée de Netflix à la production, mais cette version américaine de *Death Note* a longtemps fait rêver les cinéphiles depuis 2009. À l'époque, c'est Warner qui a acquis les droits et l'excellent Shane Black (*The Nice Guys*) qui chapeaute l'ensemble. Il confie la réalisation du projet à Gus Van Sant (*Elephant*), mais les deux hommes ne trouvent pas le ton juste pour adapter l'intrigue labyrinthique du manga. Ils finissent par jeter l'éponge et Warner passe les droits à Netflix, qui confie le bébé à Vertigo, spécialiste des remakes de films asiatiques (les *Rings* et autres *Grudge*, c'est eux). Cette renaissance du projet s'est faite sous l'impulsion du réalisateur Adam Wingard, qui sort tout juste de son remake/suite/*reboot* de *Blair Witch*, fan du manga





et désireux de l'adapter pour le public américain. Ces aléas de production expliquent peut-être en partie le manque d'unité du film : on a l'impression que les trois scénaristes recollent les morceaux des traitements précédents dont il reste des éléments épars : l'introduction sur le spleen adolescent rappelle les obsessions de Gus Van Sant ; une course-poursuite grotesque et des réactions hyperboliques de Light à l'apparition de Ryuk rappellent l'humour ironique de Shane Black (sauf que le traitement sérieux de l'ensemble annule ses effets) ; les mises à mort assez gore sont symptomatiques du travail de Vertigo – mais ont plus à voir avec *Destination Finale* qu'avec *Death Note*… Si l'on rajoute à tout cela les éléments inspirés du manga, on arrive à un produit mal fagoté, qui part un peu dans toutes les directions sans jamais trouver sa propre voie.

Du manga justement, il ne reste pas grand-chose. On ne va pas non plus vraiment s'en étonner puisque son réalisateur avait clairement annoncé vouloir librement s'inspirer de l'œuvre originale plutôt que de livrer une adaptation littérale – ce qui est plutôt légitime, le foisonnement narratif d'Oba n'étant pas possible en un film de moins de deux heures. Le passage culturel du Japon aux États-Unis ne peut non plus se faire sans changements, d'autant qu'une retranscription fidèle ne donne pas forcément un bon résultat comme en témoignent les films japonais ratés de 2006. Il reste donc le concept de départ : Light (renommé Turner), lycéen brillant, trouve un mystérieux carnet qui lui donne le pouvoir de tuer les personnes dont il écrit

© Netflix

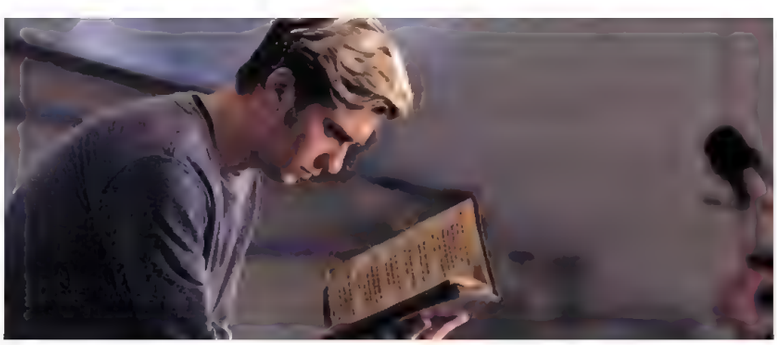
mystérieux carnet qui lui donne le pouvoir de tuer les personnes dont il écrit le nom en visualisant le visage. Il utilise ce Death Note du dieu de la mort Ryuk qui va l'accompagner dans sa quête, pour débarrasser, sous l'avatar de Kira, le monde du crime. Cela ne passe pas inaperçu et il est bientôt pris en chasse par le meilleur détective du monde, l'énigmatique L.

MEMENTO MORI

Il serait un peu vain de jouer au jeu des 7 différences tant elles sont nombreuses entre le manga et le film, mais on peut tout de même regretter que la version américaine n'arrive jamais à recréer la tension et le suspense du manga. La partie d'échecs morbide entre Light et L se transforme ici en chasse à l'homme très commune, sans que jamais on n'ait l'impression d'un quelconque challenge intellectuel. Là où les personnages arrivaient dans le manga à mettre en place des stratégies passionnantes et à jouer avec les attentes du lecteur, le film se contente bêtement d'avancer de manière linéaire. Plus grave, il utilise les règles du Death Note en les sortant d'un chapeau magique comme un *deus ex machina* constant pour faire évoluer l'intrigue, alors que le spectateur n'a jamais accès à ces règles. Même Light semble les découvrir quand les scénaristes en ont besoin. Difficile dans ces conditions de s'attacher aux personnages, platement écrits et dont les réactions sont assez peu crédibles. La palme revient à Mia Sutton : s'il est honorable de mettre en avant un personnage féminin dans cette première partie de l'histoire, pourquoi en faire une *cheerleader* incapable de la moindre réflexion ? Pire, on a l'impression que c'est elle qui tend la pomme de la tentation, chère à Ryuk, à un Light qui n'est au fond pas si mauvais que ça… Quant au Dieu de la mort, il subit le même manichéisme : de l'être amoral du manga, il devient ici une créature maléfique dont on a du mal à comprendre les motivations.

« Les faux débats sont oubliés à la découverte du film, que les défauts suffisent à décrédibiliser »

Tout n'est cependant pas à jeter : rythmé, le film se regarde sans ennui et sa photographie est plutôt agréable quand on aime les plans de nuit sous la pluie et les ralentis. On retrouve avec plaisir un Willem Dafoe cabotin qui prête sa voix à Ryuk en reprenant les intonations de son Bouffon vert dans le *Spider-Man* de Sam Raimi. Pas sûr cependant que ce soit suffisant pour nous donner envie de voir la suite qu'appelle une fin plus qu'ouverte, et que les producteurs attendaient de confirmer suivant le succès du film. Et puisqu'il semble être au rendez-vous, on peut s'attendre à une trilogie. Reste à voir si Adam Wingard, qui accumule les projets (*Godzilla vs. Kong*, le remake de *J'ai rencontré le diable*) sera encore de la partie. Au vu de son travail, on peut espérer un regard différent pour raconter la suite de l'histoire. •



POPCORN

PIGTAILS ET AUTRES HISTOIRES EXTRAORDINAIRES
À LA DÉCOUVERTE DES TALENTS DE L'ANIMATION JAPONAISE

[PAR **JOAN LAINÉ** ET **BRUNO DE LA CRUZ**]

À l'occasion du centenaire de l'animation japonaise, les éditions Kazé nous proposent en DVD et Blu-ray *Pigtails et autres histoires extraordinaires*, une compilation de cinq courts métrages réalisés par des personnalités prestigieuses telles que Masaaki Yuasa (*The Tatami Galaxy, Ping Pong*) ou Hiroyuki Imaishi (*Gurren Lagann, Kill la Kill*). Voyons de quoi il retourne !

EN BREF

Ce coffret regroupe des perles de l'animation japonaise, prouvant à qui en doutait encore toute sa richesse et sa diversité. À découvrir sans modération.

★★★★

Titre original : Pigtails
Durée : 5 OAV (durées variables)
Date de sortie : 19 juillet 2017
Studio : Production I.G
Distribution/diffusion : Kaze

Issus du fameux studio Production I.G, ces courts métrages sont l'occasion de nous révéler une face différente de l'animation japonaise récente à laquelle on est habitué. Loin des films à gros budget ou encore des séries qui rythment nos saisons, ils permettent en un temps très limité de transmettre toute la personnalité artistique de leur auteur. Qu'il soit reposant ou survitaminé, qu'il nous fasse réfléchir ou qu'il nous divertisse, que son style visuel sorte du commun ou qu'il brille par sa qualité d'écriture, chaque film possède ses propres caractéristiques. Si le mélange est hétérogène, une chose est sûre : il est composé de pépites que nous allons vous présenter une par une.

PIGTAILS

Titre phare de la compilation, *Pigtails* est une vraie merveille. À l'origine du projet, on trouve un manga de Machiko Kyo, *Mitsuami no Kamisama*, inédit en France. L'histoire narre le quotidien d'une jeune fille après le tremblement de terre qu'a connu le Japon en 2011. Toute seule dans sa petite maison, orpheline et éloignée de tout, elle se contente de vivre. Un jour, le facteur lui déclare sa flamme et lui propose d'aller de l'autre côté du mur pour quitter son triste quotidien et le funeste futur qui l'attend. Révélé au grand public avec *Welcome to the Ballroom*, Yoshimi Itazu signait en 2015, sa première direction, accompagné de Toshiyuki Inoue, du décorateur Hiroshi Ono et Keiko Matsushita avec qui il a officié sur *Miss Hokusai*. Celui qui devait reprendre le flambeau de *Dreaming Machine* montre sa maîtrise du rythme, adaptant avec délicatesse une thématique forte et une narration originale puisque l'on entend seulement les objets se parler, et non les personnages. Un puissant message de 28 minutes.

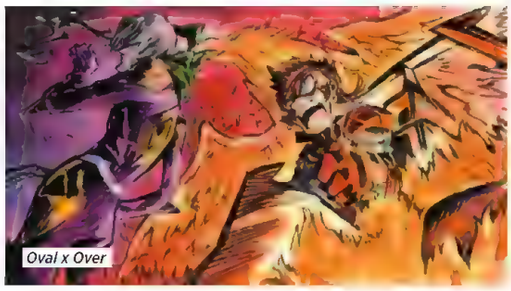
Pigtails

DES ESPRITS PAS COMMODES

Noëlle, une *office lady*, reçoit un jour une commode dans son petit appartement. Ce meuble qui se transmet de génération en génération aux femmes de sa famille abrite en réalité des esprits qui l'aideront à s'accomplir. Joli comme tout, d'une douceur incroyable, ce court métrage de Kazuchika Kise peut nous rappeler par son ambiance certaines productions de *Ghibli*. Cependant, il manque un petit quelque chose pour le rendre passionnant, et le style du réalisateur de *Ghost in the Shell : ARISE* est clivant. On aime ou on déteste, surtout qu'on retrouve des personnages aux têtes arrondies nous renvoyant au récent *Made in Abyss* dont il est le *chara designer*. Dernier point qui peut agacer, la voix de l'héroïne doublée par Mamiko Noto est stridente et ne colle pas forcément à l'atmosphère paisible...

Kick-heart

Kick-Heart © 2012 Masaaki Yuasa, Production I.G
Pigtails © 2015 Machiko Kyo/SHUEISHA, ITSV
Ojiro Over © 2017 Imaishoji / Production I.G
Spider Girl © 2012 Production I.G


Oval x Over

La Petite fille araignée

LA PETITE FILLE ARAIGNÉE

S'il est le court métrage qui se démarque le moins de la compilation, d'un point du vue purement visuel, *La Petite fille araignée* est une véritable claque narrative. L'histoire débute lorsqu'un libraire et une ado découvrent une adorable fillette araignée dans un bouquin. Venue d'une époque lointaine, la mystérieuse bestiole humanoïde s'installe dans la librairie. Petit à petit, on en apprendra davantage à son sujet... Dévoilé lors de l'Anime Mirai en 2012, ce segment est une réalisation de Toshihisa Kaiya, un animateur chevronné. Ici, il met son talent et son expérience au service d'un scénario dont on vous laissera découvrir l'essence. De la tranche de vie mignonne au polar fantastique, il mélange les genres en une vingtaine de minutes avec une maîtrise tout aussi époustouflante que sa cohérence.

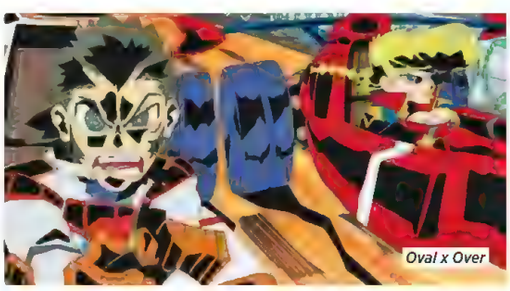
KICK-HEART

Dans ce segment, on fait la rencontre d'un catcheur masochiste dont le plaisir est de se prendre des coups sur le ring. Alors qu'il était censé se coucher, il remporte un match, ce qui le pousse à fuir le monde mafieux du catch. Retourné à l'orphelinat dans lequel il a grandi, il reçoit une proposition de combat contre Lady S. Fantasmant de se faire battre par la catcheuse, il relève le défi. Qu'on se le dise : *Kick-heart* est la perle de cette compilation, celle qui justifie son achat. Réalisée et scénarisée par l'atypique Masaaki Yuasa, c'est une véritable merveille visuelle qui se présente à nos yeux. Ce ton unique, on le doit aussi à un Français puisque c'est le talentueux Kévin Aymeric qui s'est chargé de la direction artistique. C'est vraiment ce qui marque dans le court métrage, ce parti pris esthétique puissant, aux antipodes des productions grand public de l'animation japonaise. L'œuvre de Masaaki Yuasa dégage la forte personnalité artistique de son réalisateur et nous rappelle alors aux bonnes heures du chef-d'œuvre qui l'a révélé : *Mind Game*.

OVAL X OVER

À l'occasion de l'*AnimeLand* n° 217, nous vous avons proposé une sélection non exhaustive d'ovnis issus de l'animation japonaise. En bonus, *Oval x Over* mériterait aussi sa place. Un nom suffit à le justifier : Hiroyuki Imaishi. Réalisé en 2015 pour promouvoir le festival de courses automobiles Indy Japan 300, ce métrage se découpe en réalité en trois petits épisodes de trois minutes dans lesquels des pilotes se tirent la bourre. Deux ans après *Dead Leaves* donc, Hiroyuki Imaishi ressort tout ce qui fait la folie de son style dopé aux LSD, avec un rythme hyper dynamique, des séquences aveuglantes et un paquet d'idées farfelues. Le rapprochement avec l'OAV *Dead Leaves* est d'autant plus fort qu'Imaitoonz signe une nouvelle fois le *chara design*, avec des tronches inimitables. Au-delà du fun certain, ce travail de commande n'est pas ce que le réalisateur a fait de plus mémorable. C'est un peu comme goûter aux bonbons Têtes Brûlées : ça émoustille, mais ça passe vite. •

« Chaque court métrage permet en un temps très limité de transmettre toute la personnalité artistique de son auteur »


Oval x Over

POPCORN

VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST

UN WESTERN AUX DENTS LONGUES !

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Le cinéma des années 1990 est marqué par un regain d'intérêt pour les films de vampire, que ce soit *Dracula*, *Entretien avec un vampire*, *Une nuit en enfer*, *Vampires* ou même *Blade*. À la mode, les canines sanglantes clôturent le siècle en animation avec le fantastico-horrifique *Vampire Hunter D: Bloodlust* de Yoshiaki Kawajiri.

EN BREF

Avec son mélange des genres jouissif et sa grande qualité technique, *Vampire Hunter D: Bloodlust* est la référence incontournable du film de vampire dans l'animation.

★★★★½

Titre original : *Vampire Hunter D: Bloodlust*
Durée : 97 min
Année de sortie : 2000
Auteur original : Hideyuki Kikuchi
Réalisation : Yoshiaki Kawajiri
Chara-design : Minowa Yutaka (d'après les illustrations de Yoshitaka Amano)
Musique : Marco D'Ambrosio
Scénario : Yoshiaki Kawajiri
Studio : Madhouse
Distribution/diffusion : TF1 vidéo

Suite à l'enlèvement d'une femme par un vampire puissant, des cowboys engagent un samouraï gothique semi-vampire afin de la retrouver. Mais la course-poursuite est pimentée par une équipe de mercenaires humains concurrente, ainsi que par des monstres gardes du corps violemment sournois ! Mais que peut bien cacher ce kidnapping aussi bien orchestré ?

KAWAJIRI X KIKUCHI : MONSTERS LOVERS

En 1985, la saga de romans horrifiques *Vampire Hunter D* (*VHD*) de l'auteur Hideyuki Kikuchi est adaptée en OAV par Ashi Productions, et c'est l'illustrateur Yoshitaka Amano (*Gatchaman*) qui se charge des designs des personnages. En 1987, une autre série de livres de Kikuchi est adaptée en OAV ; cette fois, c'est le studio Madhouse qui se charge de produire *Wicked City*. Le métrage est réalisé par Yoshiaki Kawajiri, qui s'était illustré avec le film spatial oppressant *Phénix : chapitre de l'espace*. Compte tenu du potentiel qui se dégage des premières images réalisées, le projet devient un long métrage de cinéma. Monstres, éviscérations, viols tentaculaires, romance… Kawajiri ne fait pas dans la demi-mesure avec ce film angoissant qui séduit Kikuchi. L'année d'après, le réalisateur revient dans le monde torturé de l'auteur avec *Demon City Shinjuku*, réitérant une expérience glauque avec des graphismes toujours plus effroyables. Désormais, Madhouse est dans la course des productions horrifiques, et Kawajiri s'impose sur le genre en 1993 avec son film manifeste : *Ninja Scroll*. Bien qu'original, ce long métrage s'inspire grandement du bestiaire de Kikuchi. Le film est adulé jusqu'aux États-Unis, où un public admirateur du réalisateur devient toujours plus important. Le studio rebondit sur cet engouement pour produire plusieurs titres horrifiques, tels que les OAV *Petshop of Horror*, *Psycho Diver - Soul Siren*, *Twilight of the Dark Master* ou *Bio Hunter*. Sur ce dernier, Kawajiri officie en tant

© Hideyuki Kikuchi / Asahi sonorama / Vampire Hunder D production committee

que superviseur et scénariste, tout comme il signe en 1997 le générique morbide de la série américaine *Spawn* Oui, Kawajiri est le maître de l'horreur dans l'animation.

De son côté, Kikuchi souhaite une autre adaptation de *Vampire Hunter D*, car si la première bénéficiait d'une atmosphère lugubre efficace, elle ne brillait pas par sa qualité technique. C'est naturellement que l'auteur et le réalisateur se retrouvent sur *Vampire Hunter D: Bloodlust*, une adaptation du troisième tome de la série littéraire. Madhouse s'occupe de l'animation et la postproduction a lieu en Californie puisque la version originale est en américain, ce qui permet d'assurer une diffusion outre-Pacifique plus que judicieuse au vu de la notoriété du réalisateur (la sortie états-unienne précède la japonaise de quelques mois). Kawajiri réalisera par ailleurs plusieurs autres coproductions américaines, dont *Highlander : Soif de vengeance*.

SANG POUR SANG ROMANTIQUE

VHD: Bloodlust ravit les fans de Hammer qui retrouvent l'esprit classieux des longs métrages de Terrence Fisher, comme *Le Cauchemar de Dracula* ou *Les Maîtresses de Dracula*, tout en y ajoutant le visuel aride du western crépusculaire et l'imagerie craspec des films de monstres pervers de Kawajiri. Mais bien que le réalisateur soit spécialisé dans les univers suintants aux ambiances suffocantes, ici, il devient moins viscéral, s'axant davantage sur une romance macabre ponctuée par des tableaux baroques. Oui, Kawajiri signe à sa manière une histoire d'amour tragique.

Exit les geysers de sang et les explosions de tripailles, place au divertissement destiné à un plus grand public. Kawajiri se serait-il vendu ? Non ! Il a mûri ! L'ambition artistique a beau être différente, elle n'en reste pas moins de haut niveau : les décors sont somptueux, la mise en scène est à la fois ultra stylisée et immersive, et les musiques accompagnent parfaitement chaque arc scénaristique peuplé de monstres hétéroclites.

LA MONSTRUEUSE PARADE

VHD: Bloodlust est riche en personnages charismatiques, magnifiquement désignés par Minowa Yutaka, qui trouve un très bon compromis entre les formes massives de Kawajiri et les traits affinés d'Amano.

Vampires, goules, monstres bestiaux, entités magiques et humains surarmés s'entremêlent dans ce *road movie* anachronique où chevaux mécaniques, carrosse funèbre et camions blindés jouent des coudes. Au beau milieu de tous ces excentriques, le taciturne D est un dunpeal (dhampire), soit un demi-vampire issu de l'union entre un vampire et une humaine. Tel Golgo 13 ou Kenshiro, son impassibilité le rend magnétique, attirant aussi bien les humains que les monstres, tous captivés par cette légende vivante. Pour certains, il serait même une figure messianique rééquilibrant les forces entre les hommes et les monstres.

Bien que Kawajiri embrasse bon nombre de clichés, il conserve une réelle cohérence dans les relations entre les personnages. Ici, les membres de l'équipe de mercenaires bénéficient tous d'un caractère bien distinct, tout comme le groupe de monstres chargé de la protection des vampires.

Ce chassé-croisé entraîne de nombreux combats, qui sont parfois trop courts pour être appréciés à leur juste valeur. Mais, tout comme pour *Ninja Scroll*, le spectateur ne se lasse pas de voir des êtres surprenants, aux pouvoirs aussi imaginatifs qu'effrayants. S'ajoute à toutes ces chamailleries sanglantes un contexte intéressant concernant les vampires : s'ils étaient dominateurs il fut un temps, ils sont désormais menacés d'extinction, ce qui les rend très mélancoliques. •

« VHD: Bloodlust ravit les fans de Hammer qui retrouvent l'esprit classieux des longs métrages de Terrence Fisher »

POPCORN

CAPITAINE SUPERSLIP
LE POUVOIR DU SLIBARD

[PAR GERSENDE BOLLUT]

C'est peu dire que le titre du nouveau film signé DreamWorks annonce la couleur : à l'affiche, un super-héros sans envergure reconnaissable à son slip arboré sans l'ombre d'un complexe. Il faut dire que du super-vilain de pacotille Megamind à l'ogre empoté Shrek, le studio s'est fait une spécialité des personnages attendrissants mais pas très finauds...

EN BREF

Gentiment régressive, cette honnête adaptation d'une série de livres pour enfants cible surtout un public jeune qui pourrait bien y voir un exutoire.

★★★

Titre original : *Captain Underpants : The First Epic Movie*
Origine : États-Unis
Durée : 84 min
Date de sortie : 4 octobre 2017
Réalisation : David Soren
Musique : Theodore Shapiro
Studio : DreamWorks Animation
Distribution/diffusion : Twentieth Century Fox France

Qu'il semble déjà loin le temps où DreamWorks paradait en tête du box-office à grands coups de *Shrek*, *Madagascar* et autres *Kung Fu Panda*, tenant la dragée haute au tout-puissant Disney dont l'étoile pâlissait à mesure que son concurrent alignait les succès plébiscités par un public friand d'un humour iconoclaste voire irrévérencieux. Ainsi va le monde de l'animation : grisé par son ascension irrésistible, l'ambitieux studio fondé en 1994 par Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg et David Geffen a fini par se reposer sur ses acquis en multipliant les suites jusqu'à l'overdose, tout en s'offrant en parallèle le luxe de sortir à un rythme soutenu quelques jolies surprises malheureusement boudées par le public – ainsi *Les Cinq légendes*, *Turbo* et *M. Peabody et Sherman*, toutes déficitaires. La sentence ne s'est pas fait attendre : après avoir essuyé de sérieux revers, DreamWorks annonçait en janvier 2015 une restructuration d'une ampleur inégalée. Rythme de production ralenti à deux films par an, budgets revus à la baisse, et pas moins d'un demi-millier d'employés sur le carreau, soit tout de même un quart des effectifs de la société… Un coup de semonce qui permet de mieux appréhender les qualités pour le moins modestes des productions maison qui nous parviennent en salle depuis deux ans, de la résurrection d'une licence danoise de poupées qui firent fureur dans les années 1960 et 1980 (*Les Trolls*), à l'inoffensif complot ourdi par des bébés résolus à ne pas se faire voler par d'adorables chiots l'affection qu'on leur porte (*Baby Boss*), jusqu'à l'adaptation des quatre premiers tomes d'une série de douze livres pour enfants de l'Américain Dav Pilkey, laquelle investit cet automne nos salles obscures sous le titre délicieusement régressif de *Capitaine Superslip*.

© Dreamworks
© 2017 Twentieth Century Fox

LA GRANDE RÉCRÉ

Toujours sur le qui-vive quand il s'agit de commettre une nouvelle bêtise, Georges et Arnold, deux écoliers inséparables, finissent invariablement dans le bureau de M. Chonchon, un directeur qui goûte peu les facéties des garnements. Après un énième forfait gratiné, les deux amis sont convoqués pour une punition qui promet cette fois d'être lourde de conséquences : le proviseur menace de les affecter l'un et l'autre dans des classes différentes afin de briser à tout jamais leur amitié. Impensable pour les intéressés, qui brandissent en dernier recours un « anneau hypnotiseur » récupéré dans une boîte de céréales, afin de faire plier le sinistre directeur à leur volonté. À leur grande surprise, le miracle se produit et, d'un simple claquement de doigts des enfants, ce dernier s'identifie dès lors au super-héros auquel les gamins ont fait vivre de folles aventures dans des *comic books*. Son nom : Capitaine Superslip, ou les exploits d'un type quelconque simplement vêtu d'une cape et d'un slip. Au même moment, un drôle d'énergumène parvient à se faire recruter dans l'établissement en tant que professeur. L'alibi cache un funeste projet : celui-ci est en réalité un savant fou qui ambitionne rien de moins qu'éradiquer le rire de la surface de la planète, lui qui a vécu une humiliation inouïe au moment de se voir remettre le prix Nobel, le jury pouffant de rire après avoir réalisé que le nom du professeur n'est autre que… P. P. Pouët Croteaufaisse. Sa vengeance promet donc d'être terrible.

LA FÊTE DU SLIP

L'humour potache domine ce film d'animation destiné en priorité au jeune public. Davantage que les facéties très premier degré des deux jeunes héros (mention tout de même au concours d'invention parasité par des WC hors de contrôle qui catapultent des rouleaux de papier toilette dans toute la jeune assemblée), les adultes s'amuseront surtout de quelques digressions délirantes, à l'image du délirant final façon *Chérie, j'ai rétréci les gosses* ou d'une parenthèse en *stop motion* avec des marionnettes confectionnées en chaussettes qui rappellent les belles heures du *Muppet Show*. Une brève séquence signée Screen Novelties, un studio fondé en 2003 et spécialisé dans la *stop motion*. Il faut surtout noter que le film marque une grande première pour DreamWorks, qui a décidé de s'adjoindre les services d'un partenaire extérieur. En l'occurrence l'entreprise française Mikros Image, dont le département animation inauguré en 2012 a fait forte impression en œuvrant sur l'excellent *Astérix : Le Domaine des Dieux* réalisé par Alexandre Astier et Louis Clichy (actuellement, les équipes travaillent sur la suite provisoirement intitulée *Le Secret de la Potion Magique*, ainsi que sur le second volet de *Gnomeo et Juliette*, baptisé *Sherlock Gnomes*). Concrètement, DreamWorks s'est chargé du développement, du scénario, des story-boards, du *layout* et du montage, et a travaillé sur l'animation en collaboration avec Mikros Image. À l'arrivée, l'animation 3D s'avère irréprochable, celle-ci laissant de temps en temps place à des scènes au graphisme délibérément rudimentaire où les enfants s'adressent au spectateur pour présenter leurs bandes dessinées. Enlevé, amusant mais pas inoubliable, *Capitaine Superslip* n'a d'autre prétention que de nous replonger en enfance tout en rendant hommage à une série de livres pour enfants populaire outre-Atlantique. •

« L'humour potache domine ce film destiné en priorité au jeune public »

SURVIVREZ-VOUS À L'ENFER DU LYCÉE ?

29 SEPTEMBRE 2017

RÉSERVEZ MAINTENANT

Plus d'informations sur *danganronpa.us/v3fr/*

PS4 PSVITA

16+ www.pegi.info

© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved. Licensed to and published by NIS America Inc. "DANGANRONPA" is a registered trademark of Spike Chunsoft Co., Ltd..
All rights reserved. "PlayStation", "PS4" et "PS VITA" sont des marques commerciales ou déposées de Sony Computer Entertainment Inc.
Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

NIS America

DGN_PUBMOD_P44FR_210x297.indd 1 14/09/2017 10:43

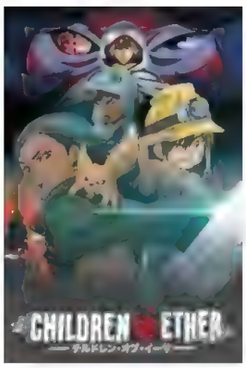
CHRONIQUES

CHILDREN OF ETHER

LE BON EXEMPLE

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

C'est sous la forme d'un ONA (*original net animation*) que Crunchyroll présente son projet original imaginé par l'Américain LeSean Thomas. Un pari réussi pour la plateforme de *simulcast* tant il est pavé de bonnes intentions. La première pierre d'un édifice prometteur est posée, et le procédé prouve que l'animation n'a pas fini de nous étonner si elle s'en donne les moyens.



EN BREF

Pour un galop d'essai, cet ONA prouve que le potentiel créatif peut être exploité quand les producteurs donnent les clés du camion aux artistes.

★★★

Titre original : *Children of Ether*
Durée : 15 min
Date de sortie : juillet 2017
Auteur original : LeSean Thomas
Réalisateur : LeSean Thomas
Chara design : Hiroshi Shimizu
Musique : Mr Hudson
Studio : Yapiko Animation
Distribution/diffusion : Crunchyroll

L'animation n'a pas de frontière, et *Children of Ether* s'avance comme un essai transformé. Si le gabarit de 15 minutes peut paraître frustrant, il permet de présenter l'ambition du réalisateur LeSean Thomas. Cet auteur de comics s'est récemment signalé en étant à l'origine de l'ambitieux projet *Cannon Buster* (prévu sur Netflix) qui réunit la légende Joe Madureira mais aussi Thomas Romain (dans un rôle de *chara designer*, aussi auteur de notre rubrique *How to anime*). Grand amoureux des productions de type *Afro Samurai*, LeSean Thomas s'est vu directement contacté par Crunchyroll pour mettre en scène *Children of Ether*. Joint par nos soins, l'homme confirme : « *Après le succès Kickstarter de* Cannon Busters, *Crunchyroll m'a approché et était attiré par ma capacité à créer un style hybride. Je leur ai présenté plusieurs idées que j'avais en tête, et l'une d'entre elles est devenue* Children of Ether. »

WORLDWIDE, COCORICO ET FREEDOM

L'*anime* présente le parcours de Rhonda au sein d'un monde violent et crasseux signé de la française Saina Cisse et rappelant parfois *Trigun* ou *Michiko & Hatchin*. Combats à l'épée, lourd fardeau, casting américain, personnages typés et baskets montantes se mêlent pour offrir un bon vent de fraîcheur au paysage actuel de l'animation. L'épisode avance un bon niveau technique et un esthétisme fringuant, avec l'ambition d'offrir un résultat *worldwide*. Pour cela, LeSean

Thomas a fait appel à des *top talents*, partageant le story-board avec Shingo Natsume (*One Punch Man*, *Space Dandy*), confiant le *chara design* à son idole Hiroshi Shimizu (*Michiko & Hatchin*) et invitant de grands animateurs, à commencer par le génial Mitsuo Iso qui s'est occupé des scènes « *les plus complexes* », dixit LeSean Thomas. Si l'animateur y contribue, c'est grâce au lien entretenu avec Yapiko Animation, le studio français ayant largement contribué à *Children of Ether* grâce à Ken Arto, Eddie Mehong, Cedric Herole, Miryam Fourati et d'autres.
« *Il a fallu 18 mois pour produire l'ONA* », précise LeSean Thomas, avant de poursuivre. « *Le casting a pris du temps, car je voulais des talents nouveaux et qui correspondent aux affinités ethniques, comme Rhonda qui est afro-américaine. Aussi, je crois qu'on fait au mieux par rapport au budget disponible. De la colo au background, tout le monde a été pro (…) et je dois dire que Crunchyroll a cru en moi, me laissant une liberté totale.* » Il n'y a pas de hasard. •

© 2017 Ellation, Inc. All rights reserved.

INTERVIEW

KAZUHIDE TOMONAGA
TOUJOURS EN MOUVEMENT

100 ANS D'ANIMATION

[INTERVIEW RÉALISÉE PAR **BRUNO DE LA CRUZ** ET **FLAVIEN APPAVOU**]

C'est l'une des performances les plus remarquables de Japan Expo 2017 : Kazuhide Tomonaga gigote bien plus que les personnages qu'il a animés ! Au regard du CV de l'artiste, avec Lupin ou les personnages de Gô Nagai dans l'escarcelle, la concurrence était pourtant rude.

Kazuhide Tomonaga

On commence par un petit voyage dans le passé : vous souvenez-vous de votre première expérience dans le monde de l'animation ?
Kazuhide Tomonaga : Oh oui ! J'ai commencé chez Toei Animation en 1968, en étant animateur sur l'adaptation *anime* du manga *Kitaro le repoussant* (*GeGeGe no Kitarô*, de Shigeru Mizuki, NDLR). Mon expérience s'est terminée assez vite, puis au bout de six mois je suis devenu animateur-clé sur *Devilman*.

Justement, comment s'était passée la production de *Devilman* ? Y avait-il des demandes de la part de Gô Nagai ?
En fait, Gô Nagai est quelqu'un de très généreux. Il ne s'est pas montré strict. L'histoire originale de *Devilman* est beaucoup plus religieuse, avec des combats entre des anges et le diable, mais pour cette version *anime* la production a choisi une direction plus légère afin que les enfants comprennent. Et ça, Gô Nagai a laissé faire.

L'animation s'est souvent refusée à adapter des éléments religieux à l'écran. La nouvelle version de *Devilman* pourra-t-elle faire sans cette facette-là ?
Je ne sais pas pour la future version, mais pour *Devilman*, cela a été possible puisqu'il y a aussi eu une adaptation plus violente, fidèle et destinée à un public d'adultes.

Le Château dans le ciel

Little Nemo

Après Gô Nagai, vous avez connu un autre grand artiste : Yasuo Otsuka. On connaît suffisamment l'artiste, mais que pouvez-vous nous dire sur l'homme ?
C'est quelqu'un qui a une énorme motivation et qui s'intéresse à absolument tout. Il adore vagabonder, se renseigner sur la politique, l'histoire du monde, les faits divers... Cette curiosité dépasse vraiment le cadre de l'animation.

On dit qu'il a formé beaucoup de monde. Mais vous, avez-vous pu compter sur le soutien d'artistes ?
Il y a eu évidemment plusieurs personnes, dont M. Otsuka. Puis Hayao Miyazaki, mais aussi Kazuo Komatsubara (animateur et *character designer* habituel des œuvres de Gô Nagai, décédé en 2000, NDLR)... Toutes ces rencontres m'ont aidé à surmonter les défis de l'animation et d'évoluer.

En parlant de Kazuo Komatsubara, qu'est-ce qui faisait la différence chez lui ?
En tant qu'animateur, c'était un artiste à l'aise dans tous les registres, capable de répondre à tous les styles. Il savait s'adapter aux commandes d'un *chara design* par exemple, tout en donnant sa personnalité au dessin.

Et vous, quelle est votre unicité en tant qu'animateur, votre petit secret ?
Je fais attention à créer le mouvement de façon naturelle, sans trop codifier les étapes. Quand je crée le mouvement (*il se met à prendre des poses*), j'essaie

Le Château de Cagliostro ©1980 MONKEY PUNCH. TMS-K.
Lupin III © Monkey Punch • TMS
Little Nemo ©1992 Hemdale Pictures Corporation • TMS.
Le Château dans le Ciel ©1986 Nibariki • Tokuma Shoten
Photo © Bruno De La Cruz

d'être le plus fluide possible et de garder une part d'imprévisibilité. L'objectif d'un animateur, c'est de faire vivre l'esprit qui anime un personnage.

Est-ce cette philosophie qui vous a rapproché de Rintaro par exemple ?
Je n'ai pas appris à animer en étant au contact d'une seule personne. J'aime beaucoup les anciennes œuvres de Toei Animation par exemple, et surtout les longs-métrages qui étaient justement très fluides dans leurs expressions.

On sait qu'une scène peut rendre un animateur célèbre. Ce fut le cas avec Ichiro Itano et l'Itano Circus par exemple. Est-ce un défi qui vous anime aussi ?
(Il sourit) M. Itano est quelqu'un de très particulier, surtout depuis cette scène. Je ne pense pas pouvoir faire pareil, mais quand on me demande d'animer une séquence, c'est parce qu'on pense que je suis la bonne personne pour remplir la mission. Je pense transmettre mon énergie dans ces scènes-là.

Quelles sont justement les séquences sur lesquelles vous vous êtes le plus régalé ?
La liste est longue *(il rigole)* ! Mais je pourrais citer la scène finale de *Galaxy Express*, la célèbre course dans *Le Château de Cagliostro* mais aussi le film pilote de *Little Nemo*... Ce sont vraiment les trois noms qui me viennent spontanément.

Y a-t-il encore des œuvres ou des talents qui arrivent à vous surprendre ?
Il existe beaucoup d'artistes avec lesquels je n'ai pu travailler et pourtant j'aurais adoré. Je pense à Toshiyuki Inoue et Hiroyuki Aoyama... Ce sont surtout des artistes qui sont très tournés vers la science-fiction.

« JE CONSEILLE VRAIMENT AUX JEUNES ANIMATEURS DE REGARDER LE PERSONNAGE DE LUPIN, DE CAPTER LE MOUVEMENT »

Est-ce qu'avec votre expérience on vous demande souvent des conseils, d'évaluer des travaux ?
J'ai toujours essayé de former les jeunes, notamment pour devenir animateur-clé. Ensuite il arrive aussi qu'on me demande de juger un travail. C'est un juste retour des choses puisqu'on m'a aidé de mon côté quand j'ai commencé à travailler. Si je devais donner un conseil important, et même si chaque animateur est différent, je dirais qu'il faut capter le point de vue du réalisateur, ses besoins.

Savez-vous quelque chose à propos de la nouvelle série *Lupin* qui se déroulera en France ?
Très honnêtement non, je ne suis pas au courant. Par contre, et pour rebondir sur votre question précédente, je conseille vraiment aux jeunes animateurs de regarder le personnage de Lupin, de capter le mouvement. Il prend énormément de poses différentes : parfois il a le dos bien droit, tel un homme fort, puis il devient plus détendu, et lorsqu'il voit une femme il est plutôt... *(il mime une posture nonchalante, assis sur sa chaise)*. Lupin, c'est un personnage à plusieurs facettes, alors si les jeunes animateurs arrivent à exprimer cette diversité, ils deviendront forcément bons ! •

Remerciements à Japan Expo et Games of Com. Merci à M. Kazuhide Tomonaga pour sa généreuse disponibilité nous permettant de dépasser la tranche horaire de cette interview.

046_47_PORTOFIN.indw_Tomonaga V2.vuSonia 47 08/2017 10:33

CHRONIQUES

CASTLEVANIA
CREATURES OF THE NIGHT

[PAR BERTRAND CAMPEIS]

Annoncée par un trailer savoureux, cette série animée intriguait. Elle bénéficie d'un ton résolument adulte, d'une animation correcte et d'une trame intéressante. Si l'ensemble n'est pas désagréable, elle peine pourtant à convaincre malgré un casting alléchant et de bonnes idées. Examinons-la de plus près pour comprendre ce sentiment de trop peu.

EN BREF

Face à la menace que fait peser Dracula sur l'humanité, un antihéros se dresse. Sa quête sera longue et semée d'embûches.

★★★

Titre original : *Castlevania*

Durée : 4 × 30 min

Date de sortie : juillet 2017

Réalisation : Sam Deats

Character design : Frederator Studios, Powerhouse Animation Studios

Musique : Trevor Morris

Studio : Frederator Studios, Powerhouse Animation Studios

Distribution/diffusion : Netflix

Cette version animée d'une célèbre franchise vidéo-ludique permet à la plateforme Netflix de rajouter une corde à son arc en s'essayant au jeu de l'adaptation originale d'imaginaire japonais.

HELLO DARKNESS

Castlevania, c'est tout d'abord un sacré retard à l'allumage. Une adaptation animée fut envisagée en 2007, Warren Ellis livra même le scénario d'un film et… rien ne se produisit pendant huit longues années ! Puis les muses Netflix, Frederator Studios et Powerhouse Animation Studios se penchèrent sur le berceau de l'infortunée créature et la sortirent des ténèbres en la parant de beaux atours. Le script fut transformé en série de quatre épisodes, afin de servir d'introduction à un récit sombre.

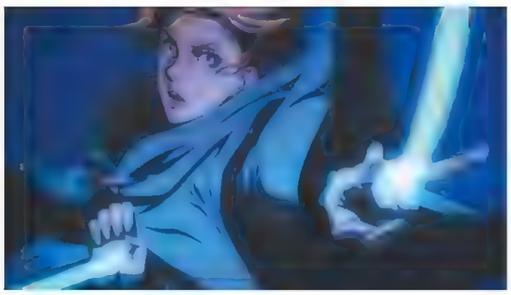
Castlevania, c'est l'histoire d'un amour maudit, celui de Dracula et Lisa, d'un vampire et d'une femme intelligente. C'est une atmosphère gothique et technologique, des scènes gore, des personnages intéressants mais peu développés et un problème de rythme certain au niveau de la progression de l'intrigue. Mais reprenons au début. Une jeune femme pénètre dans les sombres arcanes d'un château gigantesque et convainc son propriétaire, reclus et misanthrope, d'aider l'humanité. Celui que l'on surnomme le seigneur des ténèbres, Dracula, contemple à nouveau le monde des hommes. Touché par cette jeune femme, il décide de l'aider, la forme

et en tombe également amoureux. Il lui donne accès à un savoir antique et étrange. Lisa revient vers ses frères et sœurs humains et se retrouve accusée de sorcellerie. Ni une, ni deux, l'Église, toute-puissante, la brûle en tant que sorcière. Mal lui en prend, car elle réveille ainsi la haine d'un ennemi redoutable qui fait s'abattre sur une humanité bien impuissante la furie de créatures bestiales et démoniaques. Le royaume de Valachie tremble et s'enfonce dans les ténèbres et le désespoir. Survient alors un antihéros, excommunié par l'église, dernier avatar de sa famille, qui, muni de ses armes, va se dresser face au mal.

THIS IS ECONOMIC

L'œuvre est loin de se révéler somptueuse bien qu'elle bénéficie de décors sublimes et d'un doublage plaisant. L'animation présente de temps à autre de belles scènes d'action dignes de *Ninja Scroll*, mais

© Netflix



celles-ci se font trop rares, hélas, pour qu'on crie au chef-d'œuvre. Un *anime* moyen, agréable pour une deuxième partie de soirée, mais décevant au regard de l'attente qu'il suscitait. Une impression tenace de déjà-vu, quelques éléments gore disséminés ici et là pour bénéficier d'un cachet « adulte » ne permettent pas de dissimuler que ces quatre épisodes ne sont là que pour introduire un univers baroque et intrigant (peu d'infos nous sont communiquées à ce propos). Dommage, car on s'interroge énormément sur certains aspects de celui-ci. Seuls les deux derniers épisodes contribuent à faire énormément avancer l'intrigue, et la fin du quatrième s'avère frustrante.

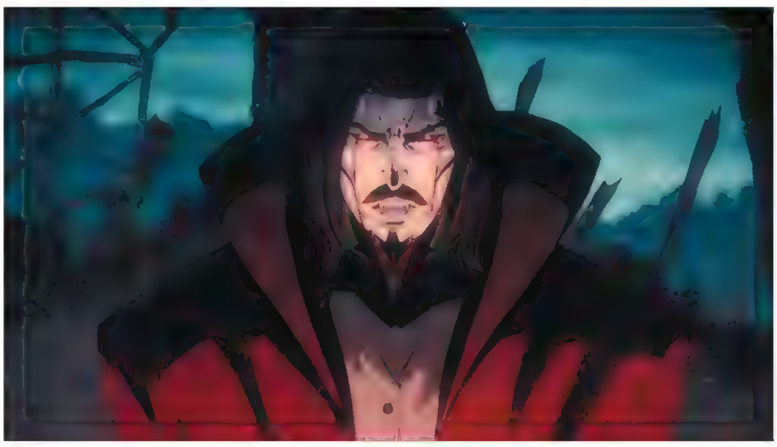
Au final, qu'est réellement Castlevania ? Un avatar de plus dans la guerre économique que se livrent les médias de l'*entertainment* en achetant des licences afin de vérifier si celles-ci peuvent devenir de nouvelles machines à cash. L'œuvre était de surcroît précédée d'une réputation sulfureuse en Amérique. Plusieurs médias se sont plaints de l'image extrêmement négative que l'on donne à l'Église dans la série, au point que le réalisateur s'est senti obligé d'expliciter son point de vue. Ce n'est pas l'Église, mais bel et bien le pouvoir, et la façon dont les hommes usent et abusent de celui-ci, qu'il voulait dénoncer ; que ce soient les personnages de Lisa ou de Sypha, femmes condamnées par leur nature même dans un univers patriarcal, ou celui de Trevor, excommunié par l'Église mais néanmoins utilisé par celle-ci pour combattre des créatures démoniaques, qui s'avèrent sympathiques au vu des agissements de ladite institution. La cerise sur le gâteau reste néanmoins l'ultime protagoniste qui s'invite à la fin du dernier épisode, très intéressant mais terriblement frustrant, ses motivations étant à peine esquissées. Impossible d'en dire plus sans vous gâcher l'un des fils les plus intéressants de l'intrigue.

Bref, un univers sombre et désespéré, des ennemis aux intentions plus nobles que ce que l'on pourrait croire de prime abord, et des héros coincés entre une population paniquée et des leaders monstrueux qui ne veulent que garder le pouvoir qu'ils détiennent. À chacun de s'inventer son propre chemin et ses propres raisons en s'enfonçant dans les ténèbres, en gardant au fond de soi une fragile lueur d'espoir.

BEGINNING OF THE END

C'est donc un chapitre introductif, destiné à rallier les fans de la première heure et les curieux, que nous regardons, très certainement victime de son long développement et surtout de la volonté de Netflix de marquer un grand coup en étant ainsi le premier diffuseur à se lancer dans l'aventure. Un peu comme l'adaptation filmique de *Ghost in the Shell*, *Castlevania* permet de s'initier à un univers savoureux et la fin augure d'une suite déjà en développement qui élargira un peu plus l'univers, en tournant moins autour du pot. Espérons aussi que les personnages seront plus travaillés et que le grand méchant s'avère aussi flamboyant qu'il en a l'air. Au final, l'impression de regarder un blockbuster parfaitement calibré pour l'été accompagne le visionnage de cette série, à la fois prometteuse et intrigante, oscillant sans cesse pour trouver ses marques, et terriblement frustrante. Mais il ne s'agira certainement pas d'un coup d'épée dans l'eau. •

« Partez affronter Dracula dans une Walachie sur le point de sombrer définitivement dans les ténèbres »



Masahiko Okura
Sérieux et décontraction

100 ans d'animation

[INTERVIEW RÉALISÉE PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

C'est avec près de trente années d'expérience au compteur que l'animateur Masahiko Okura a répondu à nos questions lors de sa venue à Japan Expo. Si vous pensez que l'animation n'était que souffrance et dur labeur, Masahiko Okura vous offre une session décompression efficace.

Masahiko Okura

Comment s'est passée votre entrée dans le milieu de la japanimation quand vous aviez 18 ans ?
MO : À mon époque, on estimait le taux de réussite (pour entrer dans un studio d'animation, NDLR) d'environ 20 %. J'étais donc très honoré de réussir mon test pour intégrer la maison Carpenter. Je devais passer trois étapes : faire un croquis de ma famille, créer un dessin original, et animer un personnage devant se retourner *(il mime le geste)*.

Vous aviez donc un certain bagage technique…
J'ai été très rapidement concentré sur ma carrière, donc je faisais le maximum pour aller voir les studios et rencontrer des artistes. Évidemment, je dessinais tout le temps, et je me servais de mes modèles pour recopier et progresser. Ce sont d'ailleurs des artistes qui sont présents ici, dans ce salon, avec Kazuhide Tomonaga par exemple, mais aussi d'autres personnes comme l'animateur Yoshinori Kanada (*Birth*, *Porco Rosso*).

On retrouve votre nom sur un des plus ambitieux projets des années 1990, *Giant Robo*. Le réalisateur de l'*anime*, Yasuhiro Imegawa, est présenté comme un personnage unique…
(Il rit fort) C'est quelqu'un d'incroyable, j'ai tellement de souvenirs… Par exemple, quand on sortait avec le staff pour aller manger un bout ou boire un verre, Y. Imegawa arrivait toujours avec un costume incroyable, très voyant, avec son gros ventre qui dépassait *(il éclate de rire)* ! C'était un bon vivant, c'est certain.

Quand on écoute les témoignages de cette époque, on sent que l'ambiance de l'équipe a joué un rôle sur le rendu de l'*anime*. Avec les staffs morcelés comme aujourd'hui, est-ce toujours possible ?
J'ai tendance à penser que ça dépendra surtout de l'œuvre qui sera produite au sein du studio. Je crois que si le projet est bon, passionnant, ambitieux, alors l'équipe sera contente et motivée.

Vous semblez personnellement attiré par les défis de taille : *Evangelion*, *Code Geass*, *Giant Robo*, *Gundam*, *Macross*…
Oh vous savez, ce n'est pas si dur que ça *(rires)* ! Personnellement, je suis content de travailler tant que je reçois de l'argent *(rires)* ! Plus sérieusement, il y a évidemment des jours plus compliqués que d'autres, mais j'ai toujours vu ça comme une épreuve : certains vont réussir à passer outre et avancer, d'autres non.

Neon Genesis Evangelion ©1997 Gainax/Project EVA M.
Blue Drop © Akihito Yoshitomi, MediaWorks, Akita Shoten / PROJECT BD
Mobile Suit Gundam AGE ©SOTSU·SUNRISE·MBS
Photo © Bruno De La Cruz

EMON HAOLINERS, KEZAKO ?

Le nom d'Haoliners commence à se faire une petite place dans le paysage de l'animation, signant quelques jolies surprises, telles que la comédie *To Be Hero*. Si le reste de sa carte de visite n'est pas très reluisant, elle fut sollicitée pour de la sous-traitance, comme sur la saison 2 de *L'Attaque des Titans* (background, *editing*). Fondée en Chine en 2013, elle compte plusieurs studios à l'étranger, à commencer par Séoul et Tokyo, là où fut produite l'animation de *The Silver Guardian*. Avec cette dernière commande, elle joue gros puisque le *webmanga* est ultra populaire. La machine est lancée, reste à voir quelle sera sa politique, quantité ou qualité.

Blue Drop

Vous voulez dire que travailler avec M. Hideaki Anno, ce n'était pas si dur que ç a ?
Je n'ai pas vraiment travaillé avec lui de façon frontale, car je passais surtout par M. Tsurumaki. Mais les deux sont tellement de bons dessinateurs que leur montrer mes dessins *(il tend les mains)*, qui n'ont rien à voir avec leur niveau, c'était quelque chose d'un peu flippant. Oui, je dois bien l'avouer !

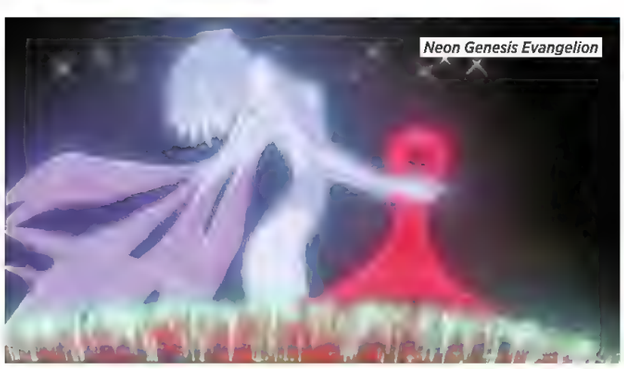
Vous avez parfois joué le rôle de directeur d'animation, comme sur le film *Naruto Shippuden : Road to Ninja*. Pouvez-vous nous préciser la nature de ce poste ?
Pour la production de l'animation, vous avez plusieurs dessinateurs : intervalliste, animateur-clé, *cleaner*... Mon rôle ici sera de réunir et observer tout ce travail, et aussi d'accorder les besoins des uns et des autres. Au sein même du rôle de directeur d'animation, vous avez plusieurs catégories de profils. Certains sont spécialisés dans la technique, le dessin pur, d'autres dans la logistique, avec les besoins matériels.

Parlons de votre expérience en tant que réalisateur, puisque après *Blue Drop* et *Tetsujin 28-go*, vous menez l'adaptation de *The Silver Guardian*. Comment s'est-il retrouvé sur le petit écran ?
C'est à l'origine un *manhua* (BD d'origine chinoise, NDLR) très connu. Pourtant, malgré cette célébrité, la première saison de l'*anime* prend pas mal de liberté avec l'œuvre, c'est assez détaché. La deuxième saison sera beaucoup plus fidèle.

Avez-vous pu choisir votre staff pour ce projet ?
Non, je n'ai pas du tout choisi, l'équipe a aussi changé pendant la production, avec certaines personnes qui sont parties, donc c'était un peu compliqué... Finalement, cela a été quand même enrichissant. Ensuite, on sait que le milieu a toujours besoin d'animateurs, mais pour tenir sur une série, il faut aussi de l'expérience, car ce n'est si facile d'intégrer un staff et travailler sur un *anime*.

« À MON ÉPOQUE, ON ESTIMAIT LE TAUX DE RÉUSSITE D'ENVIRON 20 %. J'ÉTAIS DONC TRÈS HONORÉ DE RÉUSSIR MON TEST. »

Cela signifie-t-il qu'on peut vous voir à la réalisation sur d'autres projets ?
Il y a des choses qui se préparent, mais je ne peux rien dire pour le moment. Si j'ai le choix, ce sera effectivement d'être à la réalisation d'une série originale.


Neon Genesis Evangelion

Au final, qu'est-ce qui a fait votre unicité en tant qu'artiste ?
La majorité des noms que nous avons cités ici sont issus de la *new wave* (nouvelle vague, NDLR). Je me souviens qu'à l'époque où j'étais jeune, je me considérais moi-même comme un membre de cette nouvelle génération *(rires)* ! C'était le signe d'une certaine ambition, je crois *(il sourit)*. •

Remerciements à Japan Expo et Games of Com pour avoir permis cet entretien. Remerciements appuyés à l'interprète Osmani Saya pour la qualité de son travail, et évidemment à M. Okura pour sa disponibilité.

CHRONIQUES

VATICAN MIRACLE EXAMINER
« DETECTIVE CATHO »

[PAR DELUXE]

Lorsqu'un miracle est signalé quelque part dans le monde, le Vatican envoie ses meilleurs agents enquêter sur la réalité de l'apparition de Dieu. Mais dans *Vatican Miracle Examiner*, nouvelle série diffusée par ADN, le véritable miracle est de croire une seule seconde à ce qui se déroule à l'écran.

EN BREF

Un pseudo-thriller religieux qui fait plus rigoler que réfléchir : un potentiel plutôt gâché...

★★

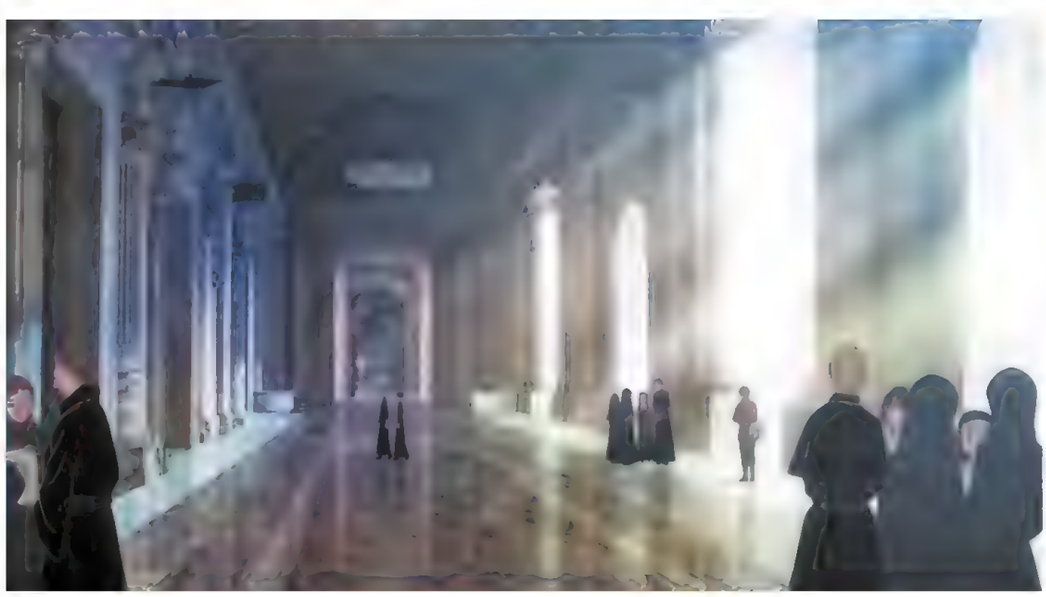
Titre original : *Vatican Kiseki Chôsokan*
Durée : 12 x 25 min
Date de sortie : 7 juillet 2017
Réalisation : Yoshitomo Yonetani
Character design : Kazunori Iwakura
Musique : Yoshiaki Fujisawa
Studio : JC Staff
Distribution/diffusion : ADN

Vatican Miracle Examiner est au départ une série de *light novels* (romans illustrés pour adolescents) écrite par Rin Fujiki et publiée depuis 2007 au Japon. En dix ans, les treize tomes actuellement sortis ont été tirés à près d'un million d'exemplaires ; il était donc curieux qu'une telle licence ait jusqu'ici échappé à l'adaptation en *anime*. C'est désormais chose faite, avec cette série télé du studio J.C. Staff dont la disponibilité en France est assurée par ADN depuis cet été.

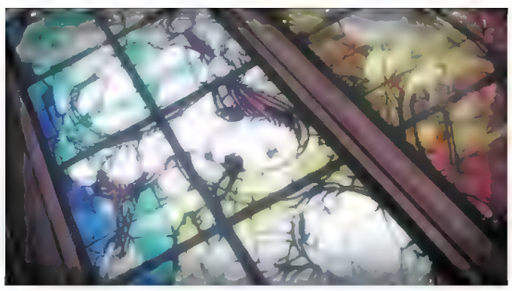
LES EXPERTS : VATICAN

Comme son titre l'indique, cet *anime* a pour cadre le Vatican, siège romain de la religion catholique à partir duquel le Pape représente l'ensemble des croyants. Régulièrement, la papauté reçoit des rapports qui lui indiquent qu'un miracle, c'est-à-dire une intervention divine, serait survenu quelque part dans le monde. Pour déterminer l'authenticité de ce miracle, le Vatican dépêche sur place des « agents spéciaux » qui enquêtent au nom du Saint-Siège. Les prêtres Joseph Ko Hiraga et Roberto Nicolas sont deux de ces agents qui travaillent en tandem. Joseph est un scientifique versé dans les techniques de la médecine légale, tandis que Roberto est un littéraire expert en symboles et textes anciens. C'est en alliant leurs compétences que la vérité sera mise à jour, fut-elle d'origine humaine ou divine.

Par rapport aux très nombreux *anime* mettant en scène les divinités du folklore japonais, ceux traitant de la religion catholique sont bien plus rares. Le christianisme a certes été introduit au Japon dès le XVI[e] siècle, mais encore aujourd'hui le nombre de fidèles représente moins d'1 % de la population de l'archipel. Cela n'empêche pas toutefois les auteurs d'être fascinés par l'organisation si particulière



©2017 Rin Fujiki THORES Shibamoto/KADOKAWA/VATICAN MIRACLE EXAMINER Partners

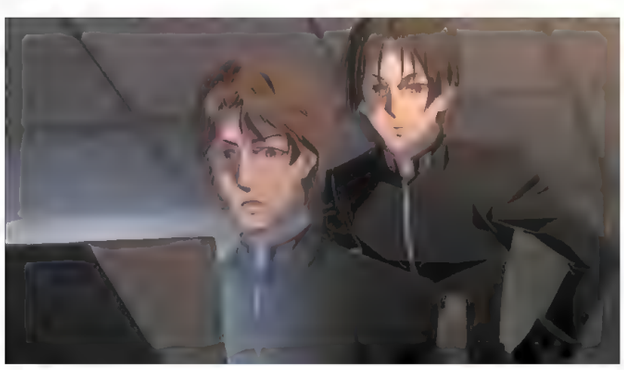


du Vatican, qui depuis des siècles dicte le dogme de l'Église et en conserve jalousement les secrets ; un sujet idéal pour un récit plein de mystères et de suspense, à l'image des romans de Dan Brown tels que le *Da Vinci Code*.

Et c'est justement ce que tente de proposer *Vatican Miracle Examiner* ; le scénario est composé de plusieurs arcs de durée variable qui racontent chacun une histoire différente liée aux miracles que nos agents doivent examiner. La première affaire est par exemple située dans un pensionnat religieux d'Amérique du Sud où un cas d'immaculée conception a été signalé. Plus tard, c'est un cadavre incorruptible en Afrique qui retiendra l'attention des personnages. Cependant les miracles en eux-mêmes ne sont qu'une ouverture ; arrivés sur place, les agents du Vatican découvrent vite que les communautés locales cachent de bien sombres secrets. Il reviendra alors à Joseph et Roberto, par la seule force de leur foi et de leur intelligence, de percer le mystère et purger le diable qui s'est insinué dans le cœur des fidèles.

HEUREUX LES SIMPLES D'ESPRIT

Cette manière de reprendre un schéma classique de récit d'enquêtes dans un cadre religieux est plein de potentiel. Il est notamment intrigant de voir comment des Japonais interprètent la foi chrétienne, si différente des croyances japonaises. Malheureusement, *Vatican Miracle Examiner* s'avère incapable de traiter son sujet avec sérieux. Les enquêtes tournent rapidement au ridicule avec des révélations qui s'enchaînent et rendent le scénario imprévisible, déroutant et extravagant, mettant à rude épreuve votre suspension d'incrédulité. Les déductions des personnages sont pleines d'incohérences, au point que la mise en scène fait exprès de passer rapidement dessus pour éviter que le spectateur ne se pose trop de questions. Enfin, la série mélange son thème religieux avec toutes sortes d'éléments racoleurs tels que les conspirations financières, le crime organisé, les cultes sataniques qui diluent le message de la série dans un brouillard complotiste qui ne mène nulle part.



« Les révélations s'enchaînent et rendent le scénario imprévisible, déroutant et extravagant »

La réalisation ne fait pas non plus de miracles, avec un style banal et une mise en scène qui exagère chaque élément, ce qui empêche une quelconque ambiance de s'installer. On remarquera surtout les génériques pop-rock qui mélangent animation et prises de vue réelles sur des monuments célèbres de Rome, mais la qualité médiocre des images et les mouvements bizarres de la caméra donnent l'impression que le Japonais parti en voyage en Italie pour filmer le Vatican avec son téléphone portable avait trop bu à la sortie de l'avion. Le *chara design* est également à noter, puisque l'absence totale de personnages féminins et l'aspect androgyne de la plupart des hommes laisse croire que l'*anime* est destiné à un certain public de filles qui auront des pensées impures sur les activités de nos jeunes prêtres entre deux messes…

Ceux qui s'attendent à voir dans *Vatican Miracle Examiner* une série traitant du catholicisme avec profondeur peuvent passer leur chemin. L'invraisemblance du récit couplée à la mise en scène exagérée rendent l'*anime* involontairement drôle, et certainement pas captivant ou angoissant comme il prétend l'être. Si vous avez le temps de regarder cette série pour en rire, alors vous avez le temps de regarder n'importe quoi d'autre. •

CHRONIQUES

CHRONOS RULER
« À LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU »

[PAR DELUXE]

Chronos Ruler est le premier manga publié par le magazine _Shônen Jump_ de la part d'un auteur taïwanais. Son adaptation en _anime_ par le studio Project No.9 est disponible chez Crunchyroll, mais cette série dans laquelle les héros combattent en manipulant le temps risque surtout de vous faire perdre le vôtre.

EN BREF

Un _shônen_ d'action très classique qui ne se démarque que par son humour lourdingue.

★★

Titre original : _Jikan no Shihaisha_
Format : 12 × 25 min
Date de sortie : 8 juillet 2017
Réalisation : Masato Matsune
Character design : Hiroya Iijima
Musique : Evan Call
Studio : Project No.9
Distribution/diffusion : Crunchyroll

Chronos Ruler est un manga publié depuis 2015 dans le _Shônen Jump+_, la version numérique du célèbre magazine de prépublication de _One Piece_ et _Naruto_. Mais la véritable spécificité de ce titre est que son auteur Jea Pon est taïwanais, fait inédit dans un milieu des mangas habituellement fermé aux non-Japonais, en particulier en ce qui concerne le prestigieux _Jump_. Mais l'auteur a beau venir d'un autre pays, son manga reste indissociable de n'importe quel titre nippon. Et c'est la même chose pour l'adaptation animée disponible depuis cet été chez Crunchyroll.

RETARD VERS LE FUTUR

L'histoire de _Chronos Ruler_ est basée sur l'existence des Horas, des monstres capables d'aspirer le temps des personnes vulnérables. Une personne touchée par les Horas verra son temps s'écouler à l'envers, et rajeunira jusqu'à disparaître complètement. Les Horas sont combattus par l'organisation Chronos qui a développé des artefacts appelés Contrats Temporels, octroyant à ceux qui les utilisent (les Chronos Rulers) des pouvoirs de manipulation de temps afin d'affronter les Horas et de les détruire.

Le récit s'intéresse à deux Chronos Rulers, Victor et Kiri. Le plus jeune, Victor, a été mordu par un Horas et a perdu la mémoire. Il est accompagné par Kiri, qui l'aide à retrouver le Horas responsable de son état afin de lui redonner son aspect et ses souvenirs. En effet, sous son apparence de jeune garçon, Victor est en réalité le père de Kiri.
Cette révélation à la fin du premier épisode lance la série sur un mystère intriguant. L'idée selon

©Friendly Land/2017 YOUKU-FANFAN/CHRONOS RULER Production Committee

laquelle le temps ne s'écoule pas de la même façon pour chacun donne lieu à des situations étranges, par exemple lorsqu'une jeune fille encore plus jeune que Victor va prétendre être son épouse dont le temps a été avalé par un Horas ; ou bien quand un autre personnage expliquera être âgé de plusieurs millénaires car son temps s'écoule différemment. De même, les pouvoirs liés aux Contrats Temporels sont basés sur le ralentissement ou l'accélération de certains objets ou éléments, pour leur attribuer des caractéristiques offensives ou défensives et ainsi varier les nombreux combats contre les Horas ou contre d'autres Chronos Rulers.

Les possibilités offertes par ces concepts de manipulation temporelle sont intéressantes mais la série revient à des clichés et des archétypes connus. Cette histoire d'organisation secrète qui lutte contre des démons, avec des pouvoirs ésotériques et des intrigues liées aux origines du personnage principal, rappelle d'autres mangas populaires. La ressemblance la plus évidente est avec *D.Gray-Man*, publié dans le même *Shônen Jump*, qui a vraisemblablement inspiré *Chronos Ruler* à un tel niveau qu'on est tenté de parler de plagiat à certains moments. Ce manque d'originalité se retrouve aussi du côté des personnages, avec un héros Victor désinvolte et blagueur tandis que son compagnon Kiri est toujours premier degré, ce qui installe une dynamique classique de duo comique qui peut vite devenir répétitive.

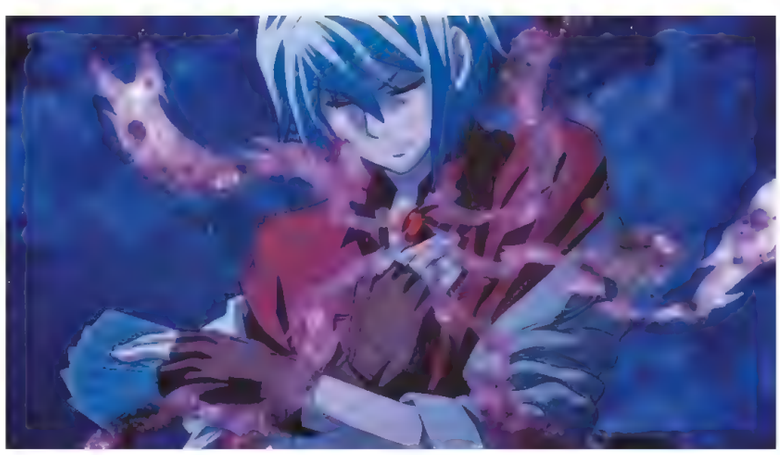
CHRONOS LOURDEUR

Car *Chronos Ruler* est une série également portée sur l'humour, pour le meilleur et pour le pire. Chaque épisode voit ses moments de tension ou d'action brusquement interrompus par des gags situés en-dessous de la ceinture, liés à la supposée longue expérience de Victor avec les femmes avant qu'il ne prenne son apparence de gamin. Un humour bas de plafond qui ne permet pas de prendre pleinement le récit au sérieux, malgré les histoires parfois assez tragiques qui entourent les protagonistes. Cela donne finalement un scénario inégal, qui lance des intrigues potentiellement intéressantes mais les traite avec légèreté, et des personnages aux histoires dramatiques mais dont le comportement excessivement burlesque ne donne pas envie de s'y attacher.

La réalisation de *Chronos Ruler* a été confiée à Project No.9, pas particulièrement connu pour des séries d'action et d'aventure. Ce studio fondé en 2009 a jusque-là surtout adapté des comédies romantiques pour adolescents, avec semble-t-il une préférence pour ceux comportant un soupçon de vice (leur première série était *Ro-Kyu-Bu*, dans laquelle un lycéen devient le coach particulier d'une équipe de basket féminine… de primaire). Avec une série d'action telle que *Chronos Ruler*, le studio tient sa chance de diversifier son catalogue et de laisser derrière lui sa réputation tendancieuse. Globalement l'adaptation s'avère réussie, le design des personnages n'est pas aussi détaillé que dans le manga mais l'apport de l'animation rend les combats bien plus dynamiques et lisibles, surtout lorsque l'action repose justement sur la manipulation du temps et du mouvement. En termes de style, la série fait des efforts pour se démarquer avec une esthétique « néon » colorée, mais la qualité de l'animation elle-même est loin du niveau des *shônen* les plus populaires du moment.

> « On est loin du niveau des shônen les plus populaires du moment »

Chronos Ruler propose une recette éprouvée de série d'action-aventure, mais qui ne suffit plus à maintenir l'intérêt d'un public qui peut trouver bien mieux ailleurs. Le fait que l'auteur ne soit pas japonais n'apporte strictement rien et l'inexpérience du studio en matière d'action se ressent dans la mise en scène. Quitte à chercher des auteurs d'autres pays pour produire ses séries, le Japon pourrait aussi penser à chercher d'autres idées. •



KOJI TAKEUCHI
La conjonction de coordination

100 ans d'animation

[INTERVIEW RÉALISÉE PAR **BRUNO DE LA CRUZ** ET **FLAVIEN APPAVOU**]

Il ne voulait pas devenir producteur, et pourtant Koji Takeuchi a appris le métier auprès de Hayao Miyazaki. Des atermoiements de Isao Takahata à la promotion de la nouvelle génération de talents, Koji Takeuchi est à lui seul le passage à témoin d'une époque à l'autre.

Koji Takeuchi

Quel est le rôle de producteur d'animation ?
Là où le producteur général va gérer l'argent, les personnes, les délais et le temps, le producteur d'animation demande des notions concernant le matériel et l'aspect technique. Il y a parfois des conflits entre l'animateur et le réalisateur par exemple, et c'est là qu'il intervient. Il faut que le producteur d'animation connaisse les rouages de fabrication car si l'on doit convaincre des investisseurs, il faut être précis, la passion ne suffit pas. Les gens n'oublient pas cette précision.

À peu de choses près, nous savons comment devenir animateur, designer ou réalisateur au Japon. En revanche, comme faire pour être producteur d'*anime* ?
(Il réfléchit) C'est un parcours difficile... Me concernant, je n'avais pas cette envie-là depuis tout petit... Je suis finalement assez chanceux, je voulais devenir documentariste, j'ai échoué à un concours, puis j'ai répondu à une offre d'emploi pour devenir animateur, et je suis rentré dans ce monde. C'était pour le studio Nippon Animation.

Avez-vous pu compter sur le soutien d'amis pour intégrer le milieu ?
Je ne connaissais absolument personne de ce monde-là ! À l'époque des années 1970, l'animation n'était pas trop connue. Pour preuve, on utilisait les termes « *manga doga* » (manga animé). C'est en rencontrant Isao Takahata, Hayao Miyazaki et Yasuo Otsuka que j'ai pu connaître les rouages de l'animation et son fonctionnement. Hayao Miyazaki m'avait d'ailleurs dit : « *Mais tu poses vraiment beaucoup de questions, toi !* » Pour devenir producteur, et répondre à votre question, voilà ce qu'il faut : écouter, questionner, chercher à comprendre en permanence.

Sherlock Holmes

Lupin III : Le complot du clan Fuma

En tant que producteur, qu'est-ce qui a le plus changé dans l'industrie ?
L'évolution principale se trouve dans l'apport numérique. En tant que producteur, à mon époque, la technique traditionnelle permettait d'avoir un recul pour analyser les choses : on pouvait étaler 4 000 dessins par exemple, avoir une vue d'ensemble. Avec le numérique, ce n'est pas possible. Mon rôle, c'est de voir le projet d'un angle micro et macro.

Sherlock Holmes © RAI • TMS
Lupin III © Monkey Punch • TMS
Piano Forest © 2007 Makoto Isshiki / THE PIANO FOREST Film Partners

Qu'est-ce qui motive le producteur que vous êtes à choisir un projet plus qu'un autre ?
(Il prend son temps) Ce n'est pas une question de préférence. Il faut d'abord voir le sens de poursuivre tel travail ou pas et donc penser à la société qui soutient le projet. En tant que producteur, il faut surtout penser à l'argent, donc je me considère comme un mauvais producteur *(il sourit)*.

Oui mais quand vous intervenez sur le projet *Buta* (Anime Mirai 2011), du Français Christophe Ferreira, ce n'est pas le gain qui a servi de motivation…
Juste avant de faire ce film, il y avait un pilote de trois minutes, créé avec Kazuhide Tomonaga. Quand on a fait ce pilote, l'idée n'était pas de faire un long-métrage, mais quand on a vu le résultat, je me suis dit que cela pouvait être intéressant.

On dit souvent que le coût d'un épisode d'un *anime* est d'environ 150 000 dollars. Vous confirmez ?
(Il prend son temps pour faire la conversion) Au Japon cela peut être moins cher, ça peut tourner autour des 90 000 dollars !

Quel a été le réalisateur le plus gourmand ou difficile à gérer ?
Isao Takahata est quelqu'un qui réfléchit énormément pour réaliser son œuvre, et il a donc tendance à attendre jusqu'au dernier moment pour prendre ses décisions. Le problème c'est que de l'autre côté, il y a les chaînes TV qui attendent la livraison, donc j'ai affaire à un dilemme ! Je veux protéger la passion et l'artiste mais les demandes pressent, donc j'ai dû batailler avec lui quelquefois *(il sourit)*.

« EN TANT QUE PRODUCTEUR, IL FAUT SURTOUT PENSER À L'ARGENT, DONC JE ME CONSIDÈRE COMME UN MAUVAIS PRODUCTEUR »

Parlez-nous de votre actualité. Vous qui avez déjà travaillé sur la licence *Lupin*, est-ce que vous faites partie du nouveau projet de série ?
Non. Dorénavant je m'occupe du festival Tokyo Anime Award (en 2017, plusieurs métrages français y ont été projetés, NDLR) et aussi des projets Anime Tamago en tant que producteur. Cela ne produit pas d'œuvre directement, mais de la main-d'œuvre. C'est ma nouvelle passion.

Justement, y a-t-il une œuvre récente qui vous a impressionné ?
Kono sekai no Katasumi ni (*Dans un recoin de ce monde*) de Sunao Katabuchi, c'était vraiment impressionnant. Je préfère ce film par exemple, au dernier de Hayao Miyazaki, *Le Vent se lève*. •

Remerciements à l'équipe de Japan Expo et Games of Com ainsi qu'à Koji Takeuchi pour sa disponibilité.

056-57_ANIMEnw_Takeuchi V2.indd 57 13/09/2017 10:54

CHRONIQUES

JIGOKU SHOUJO: YOINOTOGI
LE PIRE DES CHÂTIMENTS

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Depuis 2009 et la troisième saison *anime*, *La Fille des enfers* s'était fait discrète dans l'animation. La série revient dans une formule de 12 épisodes composée à moitié d'un reboot d'anciens épisodes. Surtout, elle rappelle que sans un traitement de qualité, toute bonne intention – ou presque – est punie.

EN BREF

Une production destinée aux conciliants des premières saisons. Le niveau technique affligeant de l'*anime* gèle toutes les bonnes intentions qu'on peut y trouver.

★★

Titre original :
Jigoku Shôjo Yoi no Togi

Durée : 12 × 24 min

Date de sortie : 14 juillet 2017

Réalisation : Takahiro Ômori, Kenichi Kanemaki

Chara design : Mariko Oka

Musique : Yasuharu Takanashi

Studio : Studio Deen

Distribution/diffusion : Wakanim

C'est l'histoire d'un concept né en 2005 chez Aniplex et le studio Deen. L'idée est radicale et imbibée d'ésotérisme : grâce à un site internet disponible à minuit seulement, il est possible à quiconque d'invoquer la fille des enfers pour se venger. Une fenêtre de tir meurtrière qui n'est pas sans sacrifice puisque le demandeur doit, une fois mort, s'en aller lui aussi en enfer. Plutôt accrocheur, la note d'intention avait permis à l'*anime* de rapidement se faire un petit nom, et le marché français avait craqué afin de le signer pour une distribution DVD chez Kaze (avec une belle édition au passage). Aussi, le titre bénéficiait de l'apport considérable de Mariko Oka, chara designer de renom (*Ghost Hound*) et animatrice-clé au CV bien chargé (elle a souvent travaillé sur des génériques). Sous son trait, le personnage d'Ai (la fille des enfers) arbore un style froid, sobre et délicieusement fascinant. En revanche, on reste un peu plus dubitatif sur le travail du réalisateur Takahirô Omori, loin d'être aussi brillant que sur *Durarara!!* Pour cette 4e saison, il supervise la copie rendue par Kenichi Kanemaki, l'un des scénaristes des segments antérieurs.

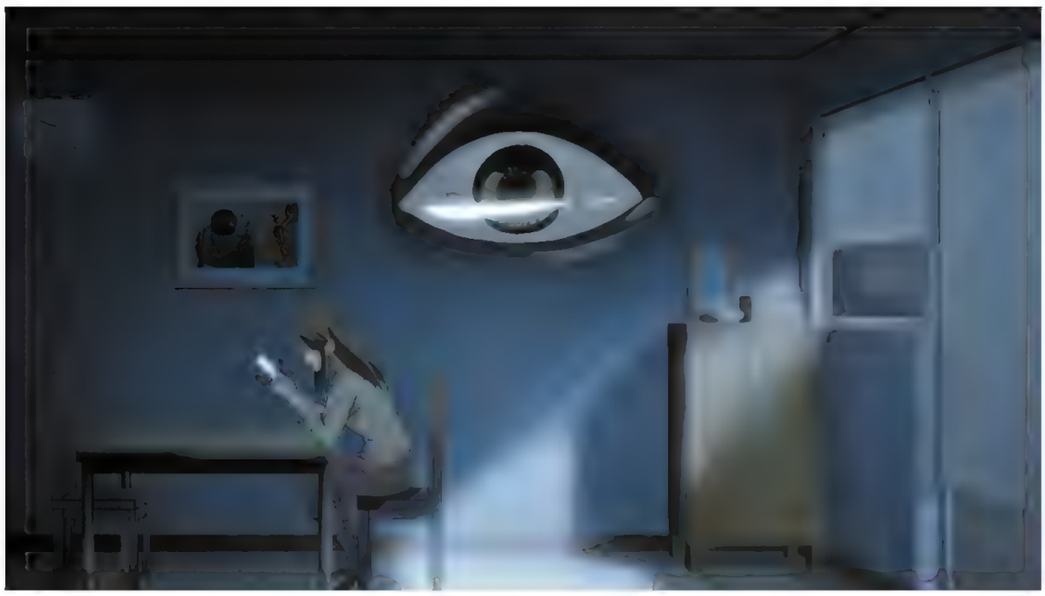
Si l'*anime* vous est parfaitement inconnu, cette nouvelle saison reste dans la lignée des précédentes, à savoir proposer à chaque épisode ou presque une histoire indépendante et auto-conclusive. Mettre un petit coup d'œil dans le rétro sur les saisons d'avant n'est pas obligatoire, mais permet de faire plus facilement connaissance avec l'œuvre. En revanche, sur le plan qualitatif, le résultat patauge dans la même bouillabaisse.

DEUX BOUTS DE FICELLE

Les années se suivent et se ressemblent pour *La Fille des enfers*. Que le concept reste figé, c'est tout à fait logique et compréhensible. Mieux, en dépit d'une grande naïveté dans les différents scénarios, il y a une certaine morale dans les récits narrés. Victime de harcèlement scolaire, de duperie ou d'adultère, les cibles ont la rancœur tenace et n'hésitent pas tellement au moment de pactiser avec Ai. Il faut reconnaître que les comportements sont parfois stupides, exagérés et volontairement caricaturaux, mais dans la globalité, la production essaie d'élargir les profils vengeurs (étudiants, retraités, victimes collatérales d'un accident de la route...) pour rappeler l'universalité de la rengaine.

Malheureusement, la saison singe aussi ses aînées avec une partition technique frôlant la catastrophe. Le bilan en pâtit à tous les niveaux. Tout d'abord concernant l'immersion. Le spectateur est certes conscient du caractère fictif de l'*anime*, mais il est difficile de croire à une dispute, une moquerie ou une violence conjugale quand l'animation est minimaliste

©Stan Lee, H. Nagahama/THE REFLECTION Production Committee



et saccadée au possible. Un constat sévère, mais qu'il est difficile d'exonérer au duo Aniplex - Deen, pourtant deux maisons reconnues.
Deuxième effet de cette démonstration au rabais, cela confère à l'*anime* une dimension plus parodique qu'autre chose. À chaque sanction d'Ai, cette dernière fait appel à une petite équipe qui punit la cible. Par exemple, si une élève s'est servie d'une application type Whatsapp pour se moquer d'une camarade de classe, elle hérite d'une tête de téléphone lors de sa punition. On comprend la métaphore, elle est recevable. Pour autant, elle fait davantage sourire que réfléchir sur l'empathie ou pas à avoir. Ce n'est donc pas l'orientation donnée qui peine, mais la qualité du spectacle. Sans traitement inspiré, l'idée fait un flop.

LE MIRACLE DE L'ÉPISODE 2

Malgré cette analyse, la licence vit très bien comme le prouvent les mangas dérivés et la production de cette nouvelle saison . Cela signifie donc que le public existe, et il n'y a aucune raison que Deen change son fusil d'épaule. Cette bonne santé n'empêche pas l'exigence de prendre place chez l'œil du spectateur. Dans cet intervalle, le deuxième épisode est un très bon contre-exemple de ce qu'aurait pu être *La Fille des enfers*. On y découvre l'histoire de deux intermittentes du spectacle. Ce binôme, spécialisé dans l'humour, va traverser des doutes artistiques, relationnels, et aller jusqu'à la césure et le double suicide. Contrairement aux récits précédents, ce n'est pas l'extrémité que l'on retiendra, mais la maturité de la réalisation. Dans une série qui place l'émotion et la réactivité émotionnelle au premier rang, la minutie des plans du story-board ne doit pas être une option. Voilà pourquoi l'épisode 2 signé Tetsuhito Saito (story-boarder sur *Death Note*) représente une petite exception. Le jeu de caméra suggère le doute, souligne l'hésitation, marque la discorde, une philosophie qui épouse une des règles du journalisme, « *ne me dis pas que tu m'aimes, prouve-le* ». La fille des enfers hurle trop souvent ses pensées pour marquer sa présence et manque cruellement de nuances pour toucher l'esprit du spectateur, et potentiellement l'identifier aux problèmes exposés.

« La célébrité de la licence ne doit pas masquer ses carences et la faiblesse de sa réalisation »

C'est donc un choix qu'opère la série, celui du confort, et les six derniers épisodes faisant office de reboot de la saison 1 vont en ce sens. La célébrité de la licence ne doit pas masquer ses carences et la faiblesse de sa réalisation. D'autant que l'enrobage sonore – signé Yasuharu Takanashi (*Gantz*, *Fairy Tail*) – n'a rien de très envoûtant, et la direction artistique demeure assez quelconque. Pas l'idéal pour se croire aux frontières d'un périlleux contrat avec les abîmes de l'enfer. Enfin, ça dépend des attentes. •

CHRONIQUES

THE REFLECTION
NE LE PRENDS PAS MAL

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Stan Lee et le Studio DEEN s'associent le temps de 12 épisodes pour donner vie à une série de super-héros s'éloignant clairement des standards actuels. Tout sauf une surprise quand on connaît l'entêtement du réalisateur Hiroshi Nagahama pour nous surprendre et tenter de nouvelles choses. Ça passe ou ça casse.

EN BREF

Dans un registre très différent des productions actuelles, *The Reflection* est un super pari artistique osé, et louable. Dommage que le spectacle manque un peu de panache, à mi-chemin.

★★★½

Titre original : *The Reflection*
Durée : 12 × 24 min
Date de sortie : 22 juillet 2017
Réalisation : Hiroshi Nagahama
Auteur original : Hiroshi Nagahama, Stan Lee
Chara design : Hiroshi Nagahama, Yoshihiko Umakoshi
Studio : DEEN
Distribution/diffusion : Crunchyroll

Si le projet *The Reflection* se tient aujourd'hui debout, c'est grâce à la volonté de Hiroshi Nagahama. Fan de l'univers étendu des comics – du film *Unbreakable* à *Daredevil* –, le réalisateur s'est rapproché du monstre sacré qu'est Stan Lee pour imaginer il y a un peu plus de six ans les contours d'une série qui n'est pas là pour faire le nombre. S'il arrive que plus d'une collaboration ne s'opère que par mail et fax interposés, le producteur Kazunori Noguchi accompagné de Hiroshi Noguchi iront directement à Los Angeles pour rencontrer la légende et donner de la personnalité à cette production. Parce que *The Reflection* se veut très identitaire dans son expression, frôlant presque la satisfaction personnelle d'un réalisateur. Chez *AnimeLand*, on apprécie.

Une fois les premiers visuels de *The Reflection* diffusés sur la toile, les avis ont été très partagés chez les spectateurs. À ce jour encore, après six épisodes diffusés, la série se noie au fond de plusieurs classements des meilleurs *anime* de l'été 2017. Si, sur le plan purement qualitatif, *The Reflection* prête le flanc à des imperfections, l'expression d'ensemble offre un dépaysement maîtrisé et bienvenu. Le postulat est très simple : après un événement surnaturel appelé *The Reflection*, la population mondiale s'est vu hériter de pouvoirs. Comme souvent, ce n'est pas l'arme qui fait le meurtrier, et chacun prendra un chemin différent dans l'utilisation de cette « aubaine ».

Nous suivons alors une poignée de personnages, héros, super-vilains ou observateurs, dans une lutte s'écartant d'un manichéisme trop classique. Quêtes vengeresses, épreuves personnelles ou appât du gain, les motivations tendent plus vers l'ego-trip que le sauvetage de masse.

PRISME

À force de voir les *anime* se multiplier dans les plannings, il faut reconnaître que la vision des réalisateurs s'étiole parfois, en même temps que leur parti pris et le poids qu'ils ont sur la production. Avec Hiroshi Nagahama (*Detroit Metal City*, *Mushishi*), c'est tout l'inverse. À l'instar des artistes au style tranché, le réalisateur se distingue franchement, comme sur l'adaptation du manga *Les Fleurs du Mal* (Oshimi). Non sans accrocs et contestations puisque le public n'avait que peu goûté l'utilisation de la rotoscopie (un procédé vu récemment sur *Hana et Alice mènent l'enquête*). Avec *The Reflection*, une production totalement originale, l'homme ne se fait pas prier pour arborer un style ultra pop, vintage et qui renvoie à une plastique observée sur *Les Fleurs du mal* ou *Mushishi* : les couleurs n'ont que peu de tons, le jeu de lumière est absent. Une idée que nous devons aussi à Hiroko Umezaki, responsable du *color design* et

©Stan Lee, H. Nagahama/THE REFLECTION Production Committee

fidèle du réalisateur. Ce qui est intéressant, c'est que nous n'avons pas seulement l'impression de lire un comics, nous assistons aussi à une vraie plongée dans les comics des années 1980, quand la colorisation était limitée, l'ombrage massif et l'encrage encore perfectible. Pour donner un exemple très précis, l'approche rappelle inévitablement le *run Superior Foes of Spider-Man* de Nick Spencer et Steve Liebe, que le lecteur français a pu découvrir dans le magazine *Spider-Man* en 2015.

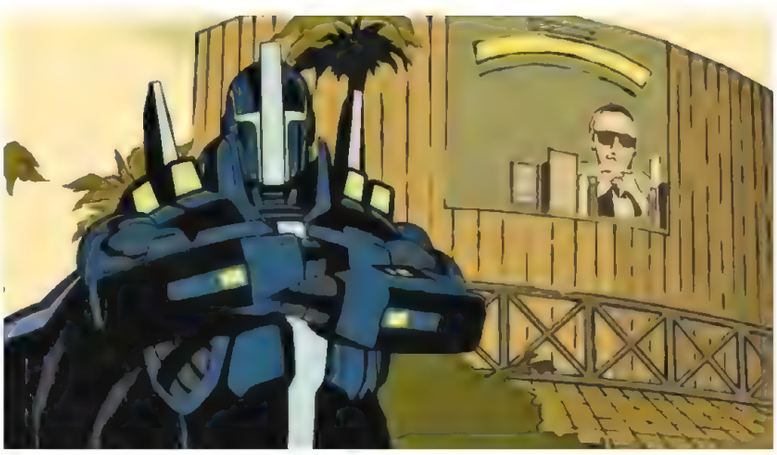
Un choix ciblé qui s'accompagne d'une réalisation taillée pour accueillir cette immersion. On pense à ces plans larges très fixes dans lesquels un seul élément est en mouvement (un super-héros volant par exemple), rappelant un peu la mise en page d'une BD. En parlant de forme, impossible de ne pas évaluer les designs du *roster*, tous signés Hiroshi Nagahama. Les initiés auront inévitablement reconnu la touche américaine, notamment grâce à ces corpulences massives et ses influences, mais pas seulement. Si le très beau Xon récupère le masque d'un ancien costume de Cyclope et que Le Crapaud trouve une seconde vie, I-Guy ressemble assez à Sky High de *Tiger & Bunny*. Plus globalement, le tout reste dans le ton souhaité, affichant un côté rétro-cliché assumé. Malgré cela, on n'y trouve rien de mémorable, et c'est une petite déception à ce niveau.

SOUS LE COSTUME

Pour autant, toutes ces idées, aussi clivantes ou malignes soient-elles, suffisent-elles à faire de *The Reflection* un bon *anime* ? La série n'ayant pas fini sa diffusion, difficile d'être concluant, mais celles-ci contribuent à améliorer son unicité sans gommer ses imperfections. Dans la liste, on notera une animation prenant peu de hauteur. Pourtant, c'est Yoshihiko Umakoshi qui se trouve au poste. Particulièrement brillant sur *Casshern Sins*, inquiétant sur *Saint Seiya Omega*, l'artiste est un fou de super-héros puisqu'il travaille aussi pour Bones avec *My Hero Academia* (sans vraiment exprimer son style). On attend de voir des séquences plus impressionnantes, plus fulgurantes, pour apporter l'adrénaline dont a besoin l'*anime*. Avec les États-Unis comme terrain de jeu – et un petit renvoi au Japon –, *The Reflection* offre le paradoxe d'une recette internationale à travers l'intime conviction d'un réalisateur. Ça mérite de s'y essayer. •

LE DÉBAT MUSICAL

À la rédaction d'*AnimeLand* (et sur Twitter !), le débat fut vif. Sujet de la discorde : le thème de l'*ending* signé 9nine, berçant volontiers dans la pop *fresh'fun* vitaminée. Pendant que la série propose des thèmes pop (s'accordant avec le héros I-Guy, ancien chanteur) ou épiques, l'*ending* tranche et vient rompre cet équilibre. Enfin, pas pour tous. Du début à la fin, *The Reflection* ne laisse décidément personne indifférent.



NETFLIX ANIME SLATE 2017
« NETFLIX AND CHILL »

[PAR PA MING CHIU]

Nous avons eu l'occasion d'assister à l'Anime Slate Event, l'événement professionnel de Netflix dédié à ses (co)productions en matière d'animation japonaise. Après un premier compte rendu à chaud sur Animeland.fr le jour même, voici une sélection des titres qui ont le plus retenu notre attention parmi les nouveautés à venir.

1

SAINT SEIYA

Durée : 12 × 30 min / Production : Toei Animation / Réalisateur : Yoshiharu Ashino / Scénario : Eugene Son d'après Masami Kurumada

L'annonce de ce « remake » a évidemment fait l'effet d'un coup de tonnerre, surtout dans nos contrées où la série est totalement culte. Pourtant, peu de choses à se mettre sous la dent, si ce n'est une affiche concept (qui montre toutefois un design rassurant, assez proche du style de Shingo Araki). Vu qu'il a été précisé un « *combat contre des dieux olympiens* », on peut toutefois supposer que la formule ne se réfère pas à des beaux gosses musclés en slip Athéna (évidemment) mais à la présence des chevaliers d'or.

2

DEVILMAN CRYBABY

Durée : 10 × 25 min / Production : Science Saru / Réalisateur : Masaaki Yuasa / Scénario : d'après Go Nagai

Masaaki Yuasa est positivement taré. On le savait déjà avec des titres comme *Mind Game*, *The Tatami Galaxy* ou son récent *Lou et l'île aux sirènes*. Lui confier cette nouvelle vision de *Devilman* est donc une excellente idée de la part de Netflix, qui s'assure ainsi que le projet sera traité avec le ton irrévérencieux nécessaire. Le premier trailer semble aller dans ce sens en tout cas, tout en confirmant qu'on y retrouvera bien la 2D très organique et l'animation déjantée propres à Yuasa et son studio Science Saru.

3

B: THE BEGINNING

Durée : 12 × 23 min / Production : Production I.G / Réalisateur : Kazuto Nakazawa et Yoshinobu Yamakawa

Le premier aperçu de ce thriller futuriste est particulièrement enthousiasmant. On nous promet un ton très sombre et un personnage génial mais tordu, à la Sherlock Holmes, affrontant une mystérieuse organisation criminelle et un non moins énigmatique *serial killer*, le fameux « B » du titre. C'est le studio Production I.G (*Ghost in the Shell*, *L'Attaque des Titans*, *Haikyu !!*) à la barre et ça se ressent à travers la haute qualité du graphisme et de l'animation. Reste à vérifier que l'écriture soit à la hauteur.

4

GODZILLA: PLANET OF THE MONSTERS

Durée : NC / Production : Polygon Pictures / Réalisateur : Kobun Shizuno et Hiroyuki Seshita / Scénario : Gen Urobochi et Sadayuki Murai

Dans le futur, la planète appartient aux *kaiju* et notamment au roi d'entre eux, Godzilla. L'humanité, exilée de chez elle, décide de retourner sur Terre, mais 20 000 ans ont passé et le dinosaure radioactif a eu le temps de devenir plus imposant que jamais... On regrette un peu le choix de la 3D mais c'est la spécialité du studio Polygon, et celle-ci est plutôt propre. Quant à l'histoire de Gen Urobochi (*Fate*), on ne peut lui reprocher de prendre des risques en s'éloignant de tout ce qui a été fait précédemment.

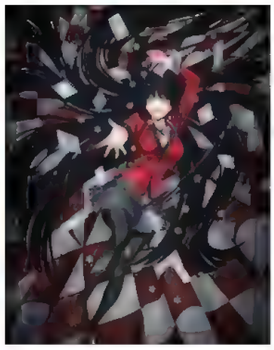
B: The Beginning © Netflix
Cannon Buster © by Satelight / Netflix
Kakegurui © Mappa
Erased © 2013 Kei Sanbe / KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.

5

CANNON BUSTERS

Durée : 12 × 22 min / Production : Manga Entertainment, Nada Holdings et Satelight / Réalisateur : Thomas LeSean / Scénario : Natasha Allegri (*Bee & Puppycat*), Anne Toole (*The Witcher*), etc.

Projet international réunissant des artistes de divers pays, dont le studio japonais Satelight (*Fairy Tail, Macross Delta*) pour l'animation, le Français Thomas Romain (*Oban Star-Racers*) et le célèbre dessinateur de comics Joe Madureira (*Battle Chasers*), *Cannon Busters* nous a fait forte impression avec les superbes concept arts dévoilés en exclusivité. Les personnages de ce *road trip* ont l'air attachants et l'univers aussi riche que fun.



6

KAKEGURUI

Durée : 12 × 24 min / Production : MAPPA (*Kids on the Slope, Terror in Resonance, Yuri on Ice*) / Réalisateur : Yuichiro Hayashi / Scénario : d'après le manga de Homura Kawamoto et Toru Naomura

L'école supérieure dans laquelle se déroule l'action de *Kakegurui* est un peu particulière. Ici, tout repose sur le jeu d'argent. Malgré ce point de départ qui peut prêter à lever le sourcil, le ton semble assez trash et la direction artistique, avec des ambiances colorées à forte dominance de rouge et de noir, des ombres et lumières très marquées et des expressions de visage distordues, pose une belle ambiance à la fois anxiogène et sulfureuse.

7

A.I.C.O. - INCARNATION

Durée : 12 × 24 min / Production : BONES (*My Hero Academia, Space Dandy*) / Réalisateur : Kazuya Murata

En 2035 au Japon, une expérience tourne court et crée par accident une nouvelle forme de vie aussi dangereuse qu'incontrôlable. Deux ans plus tard, la jeune Aiko Tachibana, qui a perdu sa famille lors de l'incident, découvre qu'un secret à propos de celui-ci est caché dans son corps...
L'extrait qui nous a été dévoilé nous rend très curieux d'en voir plus sur *A.I.C.O. – Incarnation*, une série présentée comme étant de la « bio-science-fiction » (et non pas de la science-fiction bio) ! L'animation et la mise en scène sont de qualité et l'histoire intrigue.

8

ERASED

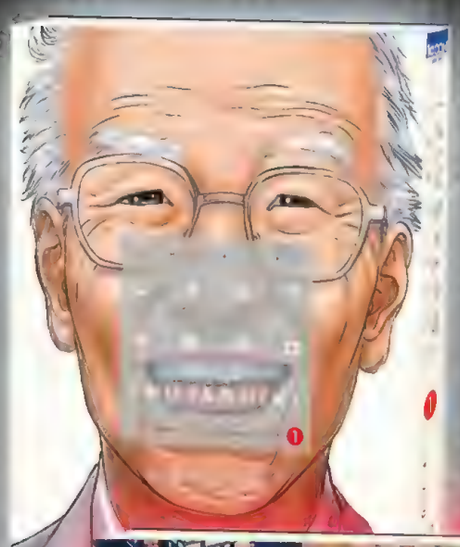
Durée : 11 × 30 min / Production : Kansai Telecasting Corporation et COCOON / Réalisateur : Ten Shimoyama / Scénario : d'après le manga de Kei Sanbe

Il ne s'agit pas d'une nouvelle adaptation animée mais de l'adaptation en série TV *live* de l'excellent manga *seinen* de Kei Sanbe ! Pas encore de *teaser* ni de *trailer* mais juste les noms et visages des acteurs et actrices dévoilés. Il est donc encore trop tôt pour formuler une opinion sur cette nouvelle version, mais vu le matériau de base (un chouette thriller psychologique et fantastique avec du retour dans le temps), on est toujours content de le redécouvrir sous une nouvelle forme !

Faites connaissance avec M. Inuyashiki :

58 ans, modeste employé de bureau atteint d'un cancer en phase terminale, et...

SUPER-HÉROS À SES HEURES PERDUES !



LAST HERO INUYASHIKI

7 TOMES DISPONIBLES

TOME 8 LE 12 OCTOBRE

Retrouvez toute notre actualité (sorties, mangas en ligne, bandes-annonces…) sur www.ki-oon.com

ki-oon
www.ki-oon.com

NOSTALGIE

SIGNÉ CAT'S EYES
SŒURS ET SOLIDAIRES

[PAR MAXIME BENDER]

Cat's Eyes a un rôle particulier en France tant la série a été marquante, d'une part grâce à son générique que nombre de personnes ont encore en tête à la moindre évocation du nom, et d'autre part pour son histoire, celle de trois sœurs que rien n'arrête, trois icônes pour ceux qui ont pu les découvrir dans les années 1980 et 1990.

EN BREF

Même si ça n'a pas très bien vieilli, la nostalgie l'emporte. *Signé Cat's Eyes* garde toujours cette place particulière dans l'histoire de la japanimation en France.

★★★½

Titre original : *Kyattsu Ai*
Durée : 73 x 24 min
Année de sortie : 1983
Auteur original : Tsukasa Hôjô
Réalisation : Yoshio Takeuchi et Kenji Kodama
Character designer : Sugino Akio
Musique : Kazuo Otani
Studio : TMS Entertainment
Distribution/diffusion : Amuse 3, AB Cartoon, Mangas, @Anime

Diffusée en France dès 1986, cette série animée avait d'ailleurs pour nom officiel dans l'Hexagone *Signé Cat's Eyes*, un clin d'œil au générique, que beaucoup chantonnent encore à la moindre occasion. Aujourd'hui, plus de 30 ans après sa première apparition télévisuelle et cette découverte étonnante, il nous reste seulement quelques images en tête de ses trois vives panthères qui, en un éclair, savaient bondir sans un bruit. Heureusement, les rééditions DVD et notre machine à remonter le temps permettent de tomber à nouveau amoureux.

Cette série nous présente trois sœurs : Cylia, Tam et Alexia Chamade. Ensemble, elles tiennent un café plutôt cosy, le Cat's Eye. Mais cette occupation n'est valable qu'en journée, car à la nuit tombée, elles se transforment toutes les trois en voleuses. Loin d'être des pillardes ordinaires, elles ne dérobent en réalité que des œuvres ayant appartenu à leur père, disparu il y a plusieurs années. Les frangines pensent en effet qu'en réunissant toute la collection de leur ascendant, elles pourront retrouver sa trace. Mais comme larronner est un peu simple pour elles, quand elles préparent un vol, elles annoncent toujours leur venue en envoyant une carte signée Cat's Eyes sur laquelle elles ont précisé la date et l'heure du larcin, qu'elles effectuent avec classe et brio. La police veille et l'inévitable inspecteur Quentin Chapuis, dont le seul et unique but est d'attraper « Cat's », fera tout pour les arrêter. Et comme le hasard fait bien les choses, Quentin est également le fiancé de Tam dont il ignore le secret, ce qui entraîne des situations plus qu'improbables et réellement drôles.

CE N'EST PAS POUR LES ENFANTS !

Cat's Eyes est une série qui, malgré ce ressort comique, est bien plus réaliste que beaucoup d'autres de cette époque comparée à des *anime* comme *Lamu* ou *Les Chevaliers du Zodiaque*. En plus d'une histoire un peu plus mature et d'enjeux parfois plus complexes, il

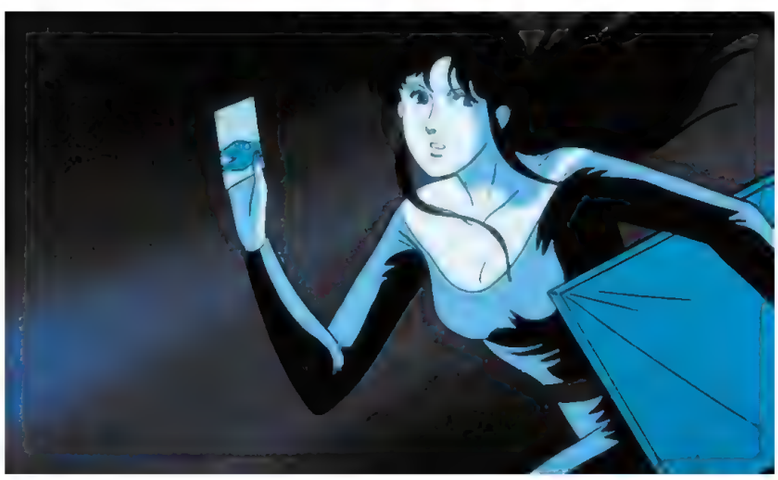
© Tsukasa Hôjô / NSP•TMS 1983 All rights reserved Under License to ANIME LIMITED
Produced by TMS ENTERTAINMENT CO., LTD.

LE GÉNÉRIQUE

Lors de la première diffusion de *Signé Cat's Eyes* sur FR3 (France 3 aujourd'hui), le générique comportait intégralement les images de celui de la saison 2. Dans sa première version, on trouvait les héroïnes dans des tenues très dénudées, prenant des positions équivoques. À la fin de la première saison, la chaîne, trouvant ces images trop osées, en fit un nouveau plus court, avec des images anodines. Les rediffusions comportent toujours ce deuxième générique. La chanson a été composée par les mêmes personnes qui avaient signé celle des *Petits Malins*, des *Tortues Ninja*, ou de *Denver* : Cyril de Turckheim et Alexandre Révérend. Isabelle Guiard, qui a été la voix française d'Angelina Jolie, en était l'interprète. Au Japon, il s'agit de la célèbre chanteuse Anri qui était aux commandes de l'*opening*. Ce fut d'ailleurs le premier générique d'*anime* à avoir été numéro un des ventes de disques au Japon ; nous étions en 1983.

est impossible de passer à côté de l'aspect fantasme que représentaient les trois sœurs. Fantasme pour les garçons, car regarder ces trois jeunes adultes aux styles et aux personnalités différentes, fortes, habiles et pleines d'assurance enfiler des justaucorps moulants ne pouvait que créer une attirance irrémédiable. Fantasme pour les filles, qui, d'une façon ou d'une autre, aspiraient à ressembler à l'une d'elles ou à prendre certains de leurs traits de caractère, si imparfaits et parfaits à la fois. Tout le monde avait sa préférée et dans les deux cas, ces imperfections rendaient ces personnages et ces histoires très intéressantes et cela, malgré l'aspect *filler* de nombreux épisodes.

Signé Cat's Eyes, qu'on classe régulièrement et aveuglément dans la case *Club Dorothée*, n'était pourtant pas diffusé dans l'émission de l'animatrice aux chaussettes rouge et jaune à petits pois, mais dans *Amuse 3*, un programme présenté par les gnomes espagnols David et Lisa (des nains de jardin, présentateurs virtuels et héros de dessins animés) au slogan très fort : « *Amuse 3, amuse-toi* ». Tout aussi mythique que le Club Do', cette production proposait en lieu et place de *Bioman* et *Dragon Ball*, des séries comme *Les Entrechats*, *Denver* ou *Boumbo* ! Information importante au sujet de *Cat's Eyes* : au Japon, la série n'était pas destinée aux jeunes mais à un public un peu plus âgé. En France, elle a pourtant bien été diffusée dans une case jeunesse, car à l'époque, qui disait dessin animé, disait jeunes enfants...



SIGNÉ TSUKASA HÔJÔ

À l'origine de cette histoire se trouve le *mangaka* Tsukasa Hôjô, un nom qui n'est pas vraiment inconnu, puisque c'est aussi le créateur de *City Hunter* (*Nicky Larson* en VF). Le manga, quant à lui, n'a pas eu le même succès que la série. Arrivé plus tardivement en France, il est édité par Panini Manga et a bénéficié de plusieurs éditions différentes, dont une « deluxe ». Graphiquement, c'est aujourd'hui assez daté, mais le style verse toujours dans le grand art tant le talent de Tsukasa Hôjô ne peut laisser insensible, que ça soit dans la comédie (plus burlesque dans le manga) que dans le charme et la classe de ses personnages. Nombre de ses œuvres ont été adaptées en *live*, et notamment *City Hunter*, à plusieurs reprises, allant jusqu'à une version française en cours d'écriture par Philippe Lacheau et son équipe (connu aussi sous le nom « la bande à fifi », il s'agit de ceux qui sont à l'origine du film *Babysitting*). *Cat's Eyes* n'est pas encore prévu, mais au vu de l'emballement actuel, il s'agit à n'en pas douter d'une licence sur laquelle plusieurs studios et réalisateurs planchent sérieusement. Au Japon, deux films, un pour la télévision et un pour le cinéma ont tout de même été produits en 1988 et 1997. Deux éditions intégrales, DVD et Blu-ray, sont désormais disponibles en France. Délivrés par @Anime, ces coffrets comprennent la V.O. et la V.F. et permettent de se replonger avec plaisir dans le quotidien des belles incognito, que ce soit dans un hélico, sur terre ou dans l'eau.

© Tsukasa Hôjô / NSP-TMS 1983 All rights reserved Under License to ANIME LIMITED
Produced by TMS ENTERTAINMENT CO., LTD.

LES PERSONNAGES

En version française, le fabuleux trio porte le nom de Chamade au lieu de Kisugi (来生). Il n'est pas certain que la traduction de l'époque eut la volonté de transcrire le nom. Kisugi peut être compris dans le sens « vivre trop » ou « vivre du passé », ce qui dans les deux cas correspond très bien aux personnages.

Cylia Chamade (Rui Kisugi) : Il s'agit de l'aînée des trois sœurs et de la meneuse et cerveau du groupe. Très réfléchie, intelligente et amusante, c'est elle qui est le plus souvent en contact avec M. Durieux, l'ami de leur père avec qui elle mène l'enquête sur les traces de celui-ci.

Alexia Chamade (Ai Kisugi) : La benjamine et la plus souriante. Véritable experte en mécanique, elle fabrique de nombreux gadgets qui s'avèrent utiles pour les vols. Au début de l'histoire, ses sœurs ne lui font pas vraiment confiance et ne la laissent pas participer aux cambriolages. Un peu garçon manqué, elle est étudiante tout au long de la série et est censée avoir 14 ans.

Tamara Chamade (Hitomi Kisugi) : La véritable héroïne. C'est aussi la plus habile pour les vols, d'ailleurs c'est elle qui les commet le plus fréquemment. Douce et romantique, elle est fiancée à Quentin, l'inspecteur en charge de l'enquête « Cat's Eyes ». Elle passe beaucoup de temps à s'inquiéter pour lui et se pose souvent la question de lui avouer ou non la vérité.

Quentin Chapuis (Toshio Utsumi) : Il est constamment en retard et se fait toujours réprimander par son chef qui n'hésite pas à lui sucrer des jours de salaire. Loin d'être aussi romantique que Tam, il est très drôle et incarne le comique de l'histoire. Il n'a qu'une idée en tête : capturer Cat's Eyes. Véritable obsession, au fil des épisodes il tombera amoureux de ces voleuses, sans même imaginer qu'une d'elles est déjà folle de lui.

D'autres personnages peuplent cette aventure, comme Odile la collègue de Quentin, qui le soupçonne

d'être de mèche avec « Cat's » et qui sera la première à présumer de la culpabilité des trois sœurs. Il y a aussi monsieur Durieux, l'ami du père, qui les aide en leur fournissant des renseignements. Enfin, le chef Bruno, le patron de Quentin, qui lui est toujours très mécontent de son inspecteur, qui rate encore et toujours l'arrestation des Cat's Eyes. •

« Les rééditions DVD et notre machine à remonter le temps permettent de tomber à nouveau amoureux »

Remerciements à @Anime

HOW TO ANIME

LE ENSHUTSUKA, CHEF D'ORCHESTRE DU DESSIN ANIMÉ

[par Thomas Romain]

C'est un poste dont il n'existe pas de réel équivalent en Occident, et pourtant il est au cœur de la production du dessin animé. Assez difficile à décrire, il peut se traduire par « metteur en scène » ou plus simplement par « réalisateur », bien qu'il travaille lui-même sous les ordres d'un réalisateur général. Explications.

Cette série d'articles suit l'ordre chronologique des phases de production. Vous vous souvenez des designs et du *e-konte* (story-board) ? C'est après ces deux étapes que le *ensutsuka* entre en scène. La vitesse de production d'une série au Japon varie en fonction de son nombre d'épisodes, mais elle est en général très rapide. Et il en est de même pour les films. L'animation, l'art de la représentation d'une réalité inexistante, basée sur l'illusion du mouvement créé image par image, induit par essence un procédé de fabrication lent et minutieux. Le réalisateur n'a pas le temps de superviser la fabrication de chaque plan, de chaque dessin, de chaque effet dans le moindre détail. Il confie donc toute une partie de ce travail à plusieurs réalisateurs qui travaillent sous sa coupe.

Des réunions, des réunions et encore des réunions

Prenons le cas d'une série, bien qu'il s'agisse de la même chose sur les films qui sont découpés en plusieurs parties pour faciliter leur production sur un temps court. Un *enshutsuka* se voit confier la réalisation d'un ou plusieurs épisodes d'une saison, un peu à la manière des séries TV américaines par exemple. Il arrive qu'on lui demande aussi de faire le *e-konte*, mais son rôle commence théoriquement à partir du moment où on lui donne celui-ci ainsi que les designs de décors et de personnages, le tout déjà validé par le réalisateur. Il a la responsabilité de mener le travail de fabrication des images à partir de là, et ce jusqu'au montage final.

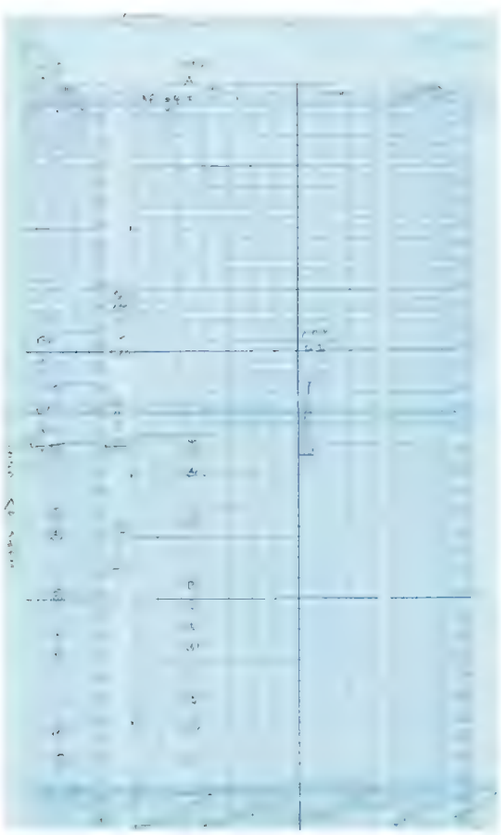
© D.R.

« L'ENSUTSUKA EST UN CHEF D'ÉQUIPE, UN MENEUR QUI EXPLIQUERA CE QU'IL ATTEND DE CHAQUE ARTISTE ET TECHNICIEN, POUR CHAQUE PLAN, VOIRE CHAQUE DESSIN, JUSQUE DANS LES MOINDRES DÉTAILS. »

L'une de ses compétences principales va être... la parole ! Un *ensutsuka* est un chef d'équipe, un meneur qui va devoir parler à tous les animateurs et chefs de département. Au cours de longues réunions, il expliquera ce qu'il attend de chaque artiste et technicien, pour chaque plan, voire chaque dessin, jusque dans les moindres détails. Attitudes des personnages, direction d'éclairage, types d'effets ou de mouvements, etc. il s'agit d'un travail très technique, mais qui laisse aussi place à beaucoup de créativité dans l'interprétation du *e-konte*, et surtout, un poste à très haute responsabilité.

La vérification des layouts

Nous expliquerons un peu plus en détail ce qu'est un *layout* au cours du prochain article, mais pour faire simple, il s'agit de la mise en place de chaque plan d'animation, décor, personnages, mouvement et effets, sous forme de dessins encore assez esquissés, non définitifs. Il y a autant de *layouts* que de plans dans un épisode, environ 300 en moyenne. Le *enshutsuka* va les vérifier méticuleusement, s'assurer que les animateurs ont bien retranscrit les intentions nécessaires à la compréhension du plan par le spectateur. En cas de problème, il ajoutera une note par-dessus les dessins de l'animateur, sur une feuille de couleur différente (l'animation est encore essentiellement dessinée sur papier au Japon). Chaque superviseur, car il y en aura d'autres au-delà du *enshutsuka*, utilise une couleur différente, ce qui permet de savoir qui a corrigé quoi et de respecter la hiérarchie, chaque nouvelle correction étant prioritaire par rapport à la précédente. Un point important à relever est que le *enshutsuka* n'a pas nécessairement besoin d'être un bon dessinateur. Son rôle n'est pas de corriger le graphisme du dessin, tâche qui revient au directeur d'animation, mais l'intention, les attitudes et expressions des personnages, le cadrage, etc. Parfois ses corrections consistent en quelques croquis très approximatifs, mais accompagnés de notes écrites. Un autre aspect que le *enshutsuka* doit gérer est le rythme des plans. Pour cela, son outil de travail est la feuille d'exposition.



La feuille d'exposition

Il s'agit d'une grande feuille quadrillée, une sorte d'imposant tableau. Sur l'axe vertical se trouve l'échelle du temps, une ligne par image, donc 24 lignes pour une seconde. Sur l'axe horizontal, sont indiqués les différents niveaux d'animation, de décor, d'effets et de mouvements de caméra. Pour les non-initiés, il s'agit d'un document difficile à décrypter. Mais pour les réalisateurs japonais qui travaillent avec cet outil depuis des décennies, c'est une seconde nature. Les animateurs et *enshutsuka* jonglent avec les numéros de dessins et les vitesses d'exposition, sautent des lignes pour ralentir le mouvement, ou augmentent le nombre d'intervalles à dessiner pour gagner en fluidité. Pour nous Occidentaux qui avons désormais l'habitude de vérifier les animations sur écran en temps réel, comprendre et vérifier le rythme d'une animation simplement en lisant ce tableau est extrêmement peu intuitif et demande une grande habitude. Il est possible que cette pratique se perde lorsque les Japonais passeront à un mode de production entièrement numérique, mais pour le moment, elle reste la norme.

Les autres étapes

Après avoir fini de checker les 300 *layouts*, en général sur une durée de deux à quatre semaines, le *enshutsuka* est loin d'avoir fini son travail puisqu'il devra superviser également les étapes d'animation clé, les ambiances colorées, valider les décors, le *compositing*, participer au montage et donner des directives au moment de la postproduction sonore ! La fabrication d'un épisode dure en moyenne environ sept semaines, mais sur les premiers épisodes d'une série, le travail peut parfois s'étirer sur six mois voire plus. Le *enshutsuka* étant payé à l'épisode et non au mois, pour pouvoir vivre de son travail il doit réaliser en permanence plusieurs épisodes en même temps.

Comment devenir *enshutsuka* ?

Il n'existe pas à notre connaissance de Français travaillant à ce poste, très technique et nécessitant une grande aisance de communication en japonais. Les Japonais qui occupent cette position sont en grande majorité d'anciens animateurs, ou d'anciens assistants de production qui connaissent bien tous les rouages de la fabrication d'un *anime*. •

POUR EN SAVOIR PLUS

Vous vous intéressez aux métiers de l'animation ou êtes simplement un(e) amateur(trice) d'*anime* ayant envie d'en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur *www.furansujinconnection.com*, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur.

PORTRAIT DE VOIX ×××

MICHAËL MAINO
UNE VOIX PLEINE DE VIE

[par **Fantin Benedetti**]

Peu de monde peut se targuer d'avoir la même voxographie que Michaël Maino en ce qui concerne l'animation japonaise ces cinq dernières années. Jouant également beaucoup au théâtre et dans des courts métrages, c'est sur les quais du Rhône à Lyon que le comédien nous a parlé de son expérience dans la japanimation.

Michaël Maino

VOXOGRAPHIE SÉLECTIVE

2012
Sunda - *Fractale*
Ginei Morioka - *Rosario + Vampire*

2013
Klein - *Sword Art Online* (saison 1)
Ladd Russo - *Baccano!*

2014
Naoya Teshigawara - *Another*
Ryota Sakamoto - *Btooom!*
Kaoru Nishimi - *Kids on the Slope*
Kurz Weber - *Full Metal Panic! The Second Raid*

2015
Shoyo Hinata - *Haikyu!!*

2016
Clavis - *Death Parade*
Doug - *Gangsta*
Bell Cranel - *Danmachi: Familia Myth*
Ko Mabuchi - *Blue Spring Ride*
Ko Mabuchi - *Blue Spring Ride*
Oscar - *Lupin III : Une femme nommée Fujiko Mine*

Peux-tu nous dire comment tu es rentré dans le milieu de la voix et du doublage ?
J'ai fait l'ENSATT (École nationale supérieure des arts et techniques du théâtre, NDLR) à Lyon, où je suis rentré en 2004 et sorti en 2007. Donc au départ j'ai été formé pour le théâtre et bien sûr pour jouer face caméra. En sortant de l'ENSATT, je suis allé sur leur site pour voir s'il y avait des annonces et j'en ai vu une concernant un documentaire où Miroslav Pilon cherchait une voix. Très naïvement, j'ai répondu à l'annonce par mail et j'ai envoyé une photo, comme ça se fait dans le théâtre *(rires)*. Cela n'a pas abouti mais ça a été mon premier contact avec Pilon. Six mois plus tard, ils m'ont rappelé en me disant de passer au studio car ils refaisaient leur catalogue de voix et auraient bien aimé m'essayer pour voir ce que ça pouvait donner. Ils m'ont alors testé sur des choses qui avaient déjà été faites. J'ai même fait un essai sur *Lost*. Deux ou trois mois plus tard, ils m'ont appelé pour

un film d'animation en création de voix pour un planétarium, où j'ai été casté sur le rôle d'un petit oiseau. C'était au départ simplement pour décrocher l'appel à projet mais le client a aimé ma voix et m'a validé. Après un documentaire pour France 3 Lyon, où Miroslav Pilon a servi d'intermédiaire pour trouver une voix, ils m'ont ensuite appelé sur de l'animation japonaise en *direct-to-DVD* sur des petits rôles.

Tu as à ton actif désormais pas mal de rôles importants dans l'animation japonaise. Y en a-t-il qui t'ont marqué plus que d'autres ?
Celui que j'ai préféré faire, c'est peut-être Lygatt Arrow dans *Broken Blade* parce que cela me rappelait les *anime* des années 1980. J'ai 37 ans, j'ai grandi avec le *Club Dorothée* et la Cinquième. Il y a eu aussi la découverte d'*Akira*, donc quand j'ai commencé à faire de l'animation japonaise, c'était comme un rêve d'enfant qui se réalisait. *Broken Blade*, j'y ai pris beaucoup de plaisir car c'était un personnage qui pilote un robot avec une épée. Je me souviens de la dernière boucle qui est assez longue et où le personnage commence par rire et où ça se termine par des pleurs. J'ai dû m'y reprendre à deux ou trois fois car il fallait également gérer la respiration pour arriver en fin de boucle.
En termes de difficulté, le doublage le plus marquant reste Haruyuki dans *Accel World*. On avait le désir

Photo : Nicolas Nova
Broken Blade © Yunosuke Yoshinaga - Flex Comfix / BBPC
Accel World © REKI KAWAHARA/ ASCII MEDIA WORKS/ AW Project
Haikyu!! © 2014 FURUDATE Haruichi / Production I.G

d'essayer de lui faire trois voix, pour chaque univers dans lequel il évolue : le sien, celui de son avatar et celui des combats. Là, ça a été un exercice d'équilibriste. J'ai essayé de modifier un peu ma voix pour qu'on puisse sentir dans le personnage une évolution. C'est ce que j'essaie de faire en général sur mes premiers rôles, à savoir intégrer cette évolution. Par exemple, j'adore *Naruto* car il y a vraiment ce personnage qui grandit, qui prend confiance en lui. Et c'est aussi vrai dans *Accel World* où, au début, le personnage est risible. À travers sa relation avec Noire-Neige, il prend de l'assurance et c'est ce que j'ai voulu retranscrire. J'ai aussi vraiment apprécié doubler Hinata dans *Haikyu!!* Ayant fait du volley quand j'étais plus jeune, cela m'a rappelé de bons souvenirs.

Tu as doublé également des personnages très énergiques comme Ladd Russo dans *Baccano!* pour n'en citer qu'un. Cela doit être assez épuisant en sortant de studio.
Oui ça l'est car en plus je n'ai pas assez d'expérience, de métier, pour m'économiser corporellement, j'ai vraiment besoin d'engager le corps. Certains de mes collègues me voient gesticuler beaucoup derrière la barre, je fais un peu le chef d'orchestre. Nos pères, les premiers à avoir doublé, ont assez de métier pour ne pas bouger derrière la barre et utiliser seulement leurs cordes vocales.

Nous parlons d'*Accel World*, mais il y a également d'autres personnages comme Takashi Kosuda dans *Yamada, ma première fois* ou d'autres où, au-delà de la performance, tu leur donnes une voix plus douce, plus enfantine. C'est une performance plus amusante ?
J'aime bien transformer ma voix mais pas pour rien. Il faut vraiment que cela ait une utilité, un sens. D'ailleurs, on cherche beaucoup. J'avoue être un peu casse-pied avec ça car je demande à reprendre beaucoup quand ça ne me plaît pas, quand je ne le sens pas. C'est vraiment une histoire de caractère du personnage.

On sent vraiment que tu mets beaucoup d'implication dans tes doublages : prêtes-tu parfois attention aux critiques qui peuvent t'être faites ?

« Quand j'ai commencé à faire de l'animation japonaise, c'était comme un rêve d'enfant qui se réalisait »

Oui, je suis très impliqué, déjà car moi-même je regarde encore de l'animation. C'est pour cela aussi que je me suis abonné à Netflix. J'ai également une fille de 7 ans donc je regarde beaucoup de dessins animés en version française. Sur des forums ou par messages par exemple, on m'a dit avoir apprécié ma voix sur une chose mais moins sur une autre. Mais c'est vrai que la voix, c'est quelque chose de particulier et son appréciation est propre à chacun. Toutes les critiques qui peuvent être faites sur mon travail, je ne les prends jamais de manière négative. Car le but, c'est de satisfaire les gens qui apprécient l'animation comme moi je l'apprécie. Je pense que pour certains, le doublage est une activité alimentaire. Pas pour moi ! Il faut bien manger mais je prends avant tout beaucoup de plaisir à faire mon travail. •

Remerciements à Michaël Maino, Misterfox et Planète Jeunesse.

Haikyu!! © 2014 FURUDATE Haruichi / Production I.G

MUSIQUE

LE JAZZ DANS L'ANIMATION
QUI A LE MEILLEUR SWING ?

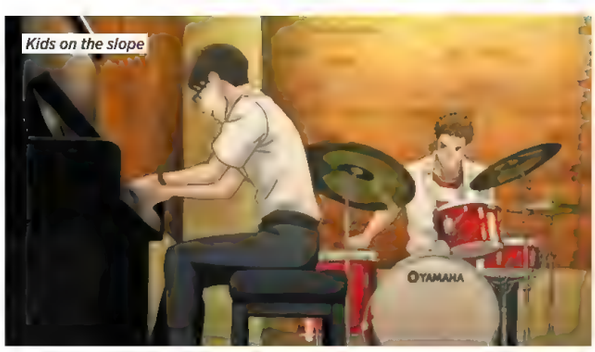
[PAR **JOAN LAINÉ**]

Nous ayant octroyé certaines des plus belles et emblématiques OST de l'histoire de l'animation, le jazz reste malgré tout un courant musical peu représenté dans les séries japonaises. Mais qu'importe, après tout ce qui est rare est précieux, alors plongeons-nous dans ces savoureuses et inestimables bandes-son. Vous êtes prêts ? ***Okay, three, two, one let's jam!***

Né dans les communautés afro-américaines de la Nouvelle-Orléans de la fin du XIX[e] siècle, le jazz connaît son âge d'or durant les années 1930. Musique populaire par excellence, il se distingue des sonorités européennes par une grande place laissée à l'improvisation. À travers le swing et donc la notion de temps, c'est tout le corps et la personnalité du musicien qui s'expriment. Cette rythmique vivante va fasciner le monde jusqu'au Japon. Des personnalités de la pop-culture comme les réalisateurs Shin'ichirô Watanabe et Akahiro Omori, les compositeurs Yoko Kanno et Makoto Yoshimori ou encore les *mangaka* Yuki Kodama et Shinichi Ishizuka vont se passionner pour le jazz, ce qui se ressentira dans leurs travaux. Les créateurs se serviront alors de ces tonalités vivantes afin d'instaurer des ambiances ou d'exprimer les sentiments de personnages. Retour sur le jazz dans les *anime*.

L'EMBLÉMATIQUE COWBOY BEBOP

Quand on pense au jazz dans l'animation japonaise, un nom nous vient immédiatement à l'esprit : *Cowboy Bebop*. Le légendaire *space opera* de Shin'ichirô Watanabe multiplie les influences de la science-fiction au western, en passant par les arts martiaux et la Nouvelle Vague. Bien évidemment, on retrouve le jazz parmi elles. La musique a une part tellement importante dans la série que le titre fait écho au bebop, un courant qui se veut plus rythmé et qui laisse une plus grande part à l'improvisation. Cela fait directement écho au caractère des personnages. Un peu à la manière d'un *jazz-band*, ils voguent à travers leur vaisseau (nommé le Bebop, forcément) et prennent la vie comme elle vient. Partout où ils accostent, ils se laissent entraîner par les situations et sombrent dans une spirale d'action effrénée. En somme, Spike, Jet, Faye et Ed sont libres, ce qui est parfaitement cohérent avec le genre musical. Mais le sujet du jazz ne s'arrête pas là dans *Cowboy Bebop*, puisqu'on le retrouve dans la sublime bande-son de Yoko Kanno. Ses thèmes marquants accompagnent les aventures de nos chasseurs de primes si bien qu'ils en deviennent indissociables. Une étiquette d'*anime* musical se colle alors à la série quand bien même le jazz n'est jamais mis au-devant de la scène. En somme, le réalisateur et la compositrice ont su harmoniser parfaitement leurs talents afin de faire de la musique un personnage à part entière : discret mais ô combien mémorable.



Lupin III © Monkey Punch • TMS
Baccano! ©Ryohgo Narita•Media Works / Project Baccano!
Kids on the slope© Yuki Kodama, Shogakukan/KIDS ON THE SLOPE Committee

« Le jazz fait office de véritable narrateur nous transmettant les sentiments des personnages »

UNE MUSIQUE D'AMBIANCE

Cowboy Bebop n'est ni le premier ni le dernier *anime* doté d'une bande-son jazz. Effectivement, bien avant le *space opera*, on pouvait entendre ce genre de rythme dans *Lupin III*, et notamment à travers les compositions de Yuji Ohno. Shin'ichirô Watanabe étant un amateur de la série, un parallèle entre les deux se dessine naturellement. Voyages, appât du gain, les personnages au caractère bien trempé vivent au jour le jour sans trop se prendre la tête. Pour convenir à une ambiance qu'on peut aisément qualifier de détendue, le jazz s'impose alors comme le meilleur des choix.

Des OST jazz, on en trouve quelques-unes donc, à commencer par *Darker than black*. Si Yoko Kanno a signé une jolie bande-son, nous ne nous attarderons pas dessus, car la musicienne n'est pas la seule à savoir écrire ce genre de morceaux. Effectivement, certains font appel à des groupes de musiciens afin de créer une ambiance sonore homogène. On pense évidemment à *Blue Submarine N°6* dont la musique a été confiée à The Thrill.

Néanmoins, un autre exemple et non des moindres nous vient à l'esprit : *Baccano!* Au sein de cette série fantastico-mafieuse se déroulant principalement dans le New York des années 1930, des sonorités jazz se font entendre. On les doit à Makoto Yoshimori, compositeur qui s'est employé à produire des morceaux festifs et rythmés, donnant une ambiance décontractée à la série. Mais le jazz fait aussi parfaitement écho à la période durant laquelle se déroule l'*anime*. Nous avons vu que l'âge d'or du jazz a débuté durant les années 1930 et *Baccano!*, sans même parler de musique, lui rend parfaitement hommage.

KIDS ON THE SLOPE, UNE DÉCLARATION D'AMOUR

Pensant être le plus à même afin de lui rendre honneur, Shin'ichirô Watanabe adapte le manga *Kids on the slope*. Pour composer la musique de cette histoire où deux amis se retrouvent lors de sessions de jazz, il fait naturellement appel à Yoko Kanno. Se déroulant dans le Japon des années 1960, l'*anime* introduit donc des classiques du genre. S'il est un bonheur pour les oreilles de les découvrir, ils prennent une signification importante dans ce qu'expriment les personnages. Par exemple, pour déclarer sa flamme à la fille qu'il aime, Kaoru lui interprétera *Someday my prince will come* dans la version de Bill Evans. Le choix des morceaux est donc important car il nous en dit beaucoup sur ce que ressentent les protagonistes, mais ce n'est pas la seule chose à retenir. On a vu en introduction que le jazz est une musique qui joue sur la notion du temps, et que celui-ci reflète la personnalité du musicien. Dans *Kids on the slope*, c'est la même chose : en fonction de l'intensité du swing, on comprend ce que veulent exprimer les personnages au moment où ils jouent. Une chanson n'émettra pas le même son si un musicien est dévasté par un chagrin d'amour ou s'il est heureux de retrouver ses amis après un long moment.

En somme, le jazz n'est pas seulement une musique agréable à nos oreilles, elle fait office de véritable narrateur nous transmettant les sentiments des personnages. •

Baccano!

SUGOI!
すごい

Le festival
des passionnés
du Japon

Manga
Japanimation
Cosplay
Jeux Vidéo
J-Music
Culture
traditionelle

Invité d'honneur

BURNOUT SYNDROMES
J-ROCK - Interprète de génériques de la série Haikyuu!!

16 et 17 décembre - Parc Expo de Rennes
Infos et billetterie : www.sugoi-festival.com

000_PUB.indd 74 14/09/2017 10:43

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection – subjective – des nouveaux titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'*AnimeLand*.

[Rubrique réalisée par **Pa Ming Chiu, Bruno De La Cruz, Joan Lainé, Maxime Bender, M. CG**]

SEINEN

CHÂTEAU NARUMI

Auteur : Tomomi Sato
Tomes au Japon : 2 (série terminée)
Éditeur VO : Hobunsha
Éditeur VF : Komikku
Sortie : 14/09 **Prix :** 8,50 €

Suite au décès de ses parents dans un accident d'avion, Mako se retrouve seule. Le bras droit de son père s'empare de la direction de l'entreprise et met en place la fermeture d'un vignoble auquel le défunt PDG était attaché. Apprenant cela, Mako surmonte sa tristesse et met tout en œuvre pour sauver l'exploitation. Après avoir appris l'œnologie avec *Les Gouttes de Dieu*, on s'intéresse cette fois-ci à la viticulture. Pas indispensable, *Château Narumi* dresse cependant un joli portrait d'une femme qui se reconstruit à travers sa passion tout en évoquant le désastre d'un plan social. J. L.

SEINEN

FATE/APOCRYPHA

Auteurs : Yuichiro Igashide, Akira Ishida
Tomes au Japon : 3 (en cours)
Éditeur VO : Kadokawa Shoten
Éditeur VF : Ototo
Sortie : 07/09 **Prix :** 7,99 €

Décidément, Ototo apprécie le transmedia. Après *Fate/Zero*, la maison d'édition accueille la version manga de *Fate/Apocrypha*, un segment un poil dépendant de l'immense univers de la saga fantastique *Fate*, créée par Type-Moon (2004). Les non-initiés peuvent s'essayer avec ce volume qui prend le soin de resituer le contexte et l'univers, notamment grâce à des fiches bonus entre les chapitres et un dialogue entre les auteurs riche en informations. Sous le trait plutôt agréable d'Akira Ishida (Maoyu), le tout se lit avec plaisir. Didactique plus qu'excitant. Mention très bien à l'édition et ses sept pages couleur. B. D. L. C

SHÔJO

LOVE BAKA

Auteur : Shushushu Sakurai
Tomes au Japon : 3 (série terminée)
Éditeur VO : Kôdansha
Éditeur VF : Kurokawa
Sortie : 14/09 **Prix :** 7,65 €

Suzu Sakura, *mangaka* incapable de tenir une *deadline*, doit faire face à son nouveau responsable éditorial, le beau Osamu Hasegawa. Si les personnages principaux sont un peu caricaturaux, on apprécie de voir « l'envers du décor » (création d'un manga, emploi du temps d'un *mangaka*, etc.) en toile de fond, ce qui rend le scénario et le (trop habituel) triangle amoureux plus agréables. Ce premier tome place bien l'action et les personnages grâce au trait doux et énergique de l'auteur. Malgré une série en trois tomes seulement, on espère quand même voir l'héroïne s'affirmer un peu. M. CG

APEIRON

Auteurs : Takuji Kato, Shinya Kusaka
Tomes au Japon : 2 (série terminée)
Éditeur VO : Fujimi Shobo
Éditeur VF : Doki Doki
Sortie : 02/11 **Prix :** 7,50 €

En plus d'être un concept philosophique sur l'origine de la création et de l'organisation de notre univers, Apeiron est aussi un manga. L'histoire est celle de quatre adolescents de 14 ans infectés par un virus parasite « mange-mémoire ». Ils sont traités et se font greffer une puce électronique pour lutter contre cette maladie au sein d'un établissement gouvernemental. Mais le jour de leur sortie ne se déroule pas comme prévu et une traque sans merci se met en place. Le salut des jeunes héros passera alors par une étrange peluche et leurs aptitudes à intégrer des capacités hors du commun. M. B.

SEINEN

publi-rédactionnel

SEINEN

ISABELLA BIRD - FEMME EXPLORATRICE

Auteur : Taiga Sassa
Tomes au Japon : 3 (en cours)
Éditeur VO : Enterbrain
Éditeur VF : Ki-oon
Sortie : 12/10 **Prix :** 7,90 €

Explorer un pays dans lequel il est interdit de voyager lorsqu'on est étranger est une chose, mais partir découvrir une culture presque inconnue pour de nombreux habitants de ce pays en est une autre. Voilà le périple dans lequel se lancera la célèbre exploratrice Isabella Bird dans ce manga, aventurière ayant réellement existé. Ce récit est ainsi basé sur des faits réels. Nous découvrirons [illegible] du peuple Aïnous. Bon titre amusant et instructif s'inscrivant parfaitement dans la nouvelle collection de l'éditeur, Kizuna. M. B.

SHÔNEN

TO THE ABANDONED SACRED BEASTS

Auteur : Maybe
Tomes au Japon : 6 (en cours)
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur VF : Pika
Sortie : 4/10 **Prix :** 7,75 €

Signé par Maybe (*Tales of the Wedding Ring*), ce manga nous emporte cette fois dans une aventure de fantasy qui rappelle légèrement *Übel Blatt* à ses débuts. L'histoire relate celle d'une guerre censée être terminée et d'hommes devenus des divins, des êtres capables de se transformer en monstres aux capacités stupéfiantes. Depuis que chacun a déposé les armes, ils se sont fait une promesse : celle de ne jamais trahir le genre humain. Hank est l'un de ceux-là, et son rôle aujourd'hui est d'exterminer ses camarades sortis du droit chemin. Un premier tome qui mérite le détour. M. B.

SEINEN

CHRONOCTIS EXPRESS

Auteur : Aerinn
Tomes : 1 (en cours)
Éditeur VF : Kotoji
Sortie : 15/09 **Prix :** 8,15 €

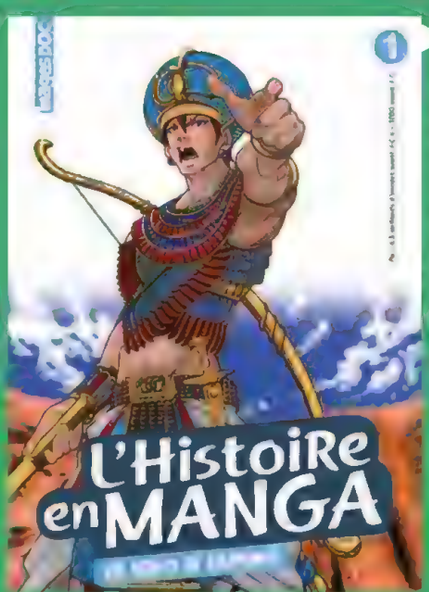
Scénarisée et dessinée par la Française Aerinn, une artiste très appréciée depuis plusieurs années par la scène *dôjinshi*, *Chronoctis Express* a d'abord fait l'objet d'un solide financement en auto-édition (le premier volume est déjà sorti). Alertées par le talent de la française, les éditions Kotoji ont mis la main sur ce *seinen* de S.F. prometteur. D'abord au niveau de l'écriture – elle sait raconter une histoire – mais aussi sur le plan graphique où l'on sent qu'Aerinn possède un belle marge de progression, ne cédant pas à la facilité et jouant avec aisance du découpage (ses scènes de dialogues sont très réussies). Perfectible, mais le potentiel est palpable ! B. D. L. C.

SEINEN

SPLATOON

Auteur : Sankichi Hinodeya
Tomes au Japon : 3 (en cours)
Éditeur VO : Shôgakukan
Éditeur VF : Soleil
Sortie : 4/10 **Prix :** 7,99 €

Une bonne adaptation ne fait pas toujours un bon manga, et *Splatoon* l'illustre parfaitement. C'est d'une certaine manière trop fidèle au jeu de tir en ligne de Nintendo (sauf pour le côté coloré évidemment. Et malheureusement en fait). Les personnages manquent d'exposition et de consistance, et le côté répétitif des matchs et de leurs issues fait pousser des bâillements. Toutefois, le graphisme s'avère mignon et le ton léger et second degré n'est pas désagréable. Gageons que cela peut plaire aux fans du jeu pour peu qu'ils ne soient pas trop exigeants en matière de narration et juste là pour savourer les références. P. M. C.



SEINEN

L'HISTOIRE EN MANGA

Auteurs : collectif
Tomes au Japon : 12
Éditeur VO : NC
Éditeur VF : Bayard
Sortie : 27/09 **Prix :** 12,90 €

Le credo de ces ouvrages est des plus classique : apprendre en s'amusant. Malgré un propos tout ce qu'il y a de plus sérieux, l'ensemble ne manque pas de dramatisation pour conserver l'aspect ludique. Le premier tome raconte la genèse du monde et les débuts de l'humanité, alors que le second se concentre sur l'Antiquité grecque et romaine. Bien que destiné initialement à un public jeunesse, la lecture ne manque pas non plus d'intérêt pour les adultes. Vous ne saviez pas que le calendrier [illegible] avec *L'Histoire en Manga* alors ! P. M. C.

SEINEN

SCARY TOWN

Auteur : Nokuto Koike
Tomes au Japon : 3 (série terminée)
Éditeur VO : Akita Shoten
Éditeur VF : Komikku
Sortie : 12/10 **Prix :** 7,90 €

La ville de Kuromachi est un lieu étrange dans lequel se déroulent des événements plus que bizarres. Nous assistons aux pérégrinations d'un homme qui cherche et trouve des petits boulots, mais chacun d'eux l'expose à des phénomènes inexpliqués et dangereux. Son fils aussi se fait inlassablement entraîner dans ces sales histoires qui commencent comme une petite galerie des horreurs et se terminent avec plus d'épaisseur. Un *Conte de la crypte* façon manga, signé par Koike, *mangaka* doué dans le thriller qui se lance ici dans le genre horreur avec brio et une bonne dose d'humour absurde. M. B.

SHÔNEN

WORLD WAR DEMONS

Auteur : Oru Okabe
Tomes au Japon :
11 (série terminée)
Éditeur VO : Shôgakukan
Éditeur VF : Akata
Sortie : 14/10 **Prix :** 7,95 €

Nouvel inscrit dans la collection WTF?!, ce manga prépublié dans l'*Ura Sunday* (*Mob Psycho 100*) est pour le moins déstabilisant. On y découvre une fillette de 9 ans battue par son cousin et abusée sexuellement par son oncle. D'abord fascinante par son ambiance froide, sa liberté d'expression, son propos cru et une idée de l'autocritique, cette histoire bascule ensuite dans l'action-fantasy mais accuse de trop grosses carences techniques pour se donner de l'allure. Couplée à des idées pas toujours inspirées, ce premier volume est faiblard. Restons attentifs, car au Japon le manga jouit d'une très belle cote auprès des lecteurs. B. D. L. C

SEINEN

L'ATTAQUE DES TITANS - ANTHOLOGIE

Auteurs : collectif, d'après l'œuvre d'Hajime Isayama
Éditeur VO : Kodansha USA
Éditeur : Pika
Sortie : 11/10 **Prix :** 25 €

Cet ouvrage n'est pas un manga, c'est un étonnant recueil officiel de 12 histoires inspiré de *L'Attaque des Titans* dans un format comics deluxe. Certaines se déroulent dans la continuité de l'œuvre originale et d'autres jouent avec l'univers. Chaque auteur est allé chercher ce qu'il aimait le plus pour créer et inventer des histoires uniques, dans une anthologie jamais vue dans le monde du manga. Entre *artbook* et recueil, il s'agit d'un véritable croisement des genres avec des artistes comme Snyder, Jimenez, Pope ou Albuquerque s'imprégnant de ce dessin si particulier d'Isayama et du destin si étonnant de ses personnages. M. B.

Le handicap dans les mangas
UN TABOU TOMBE

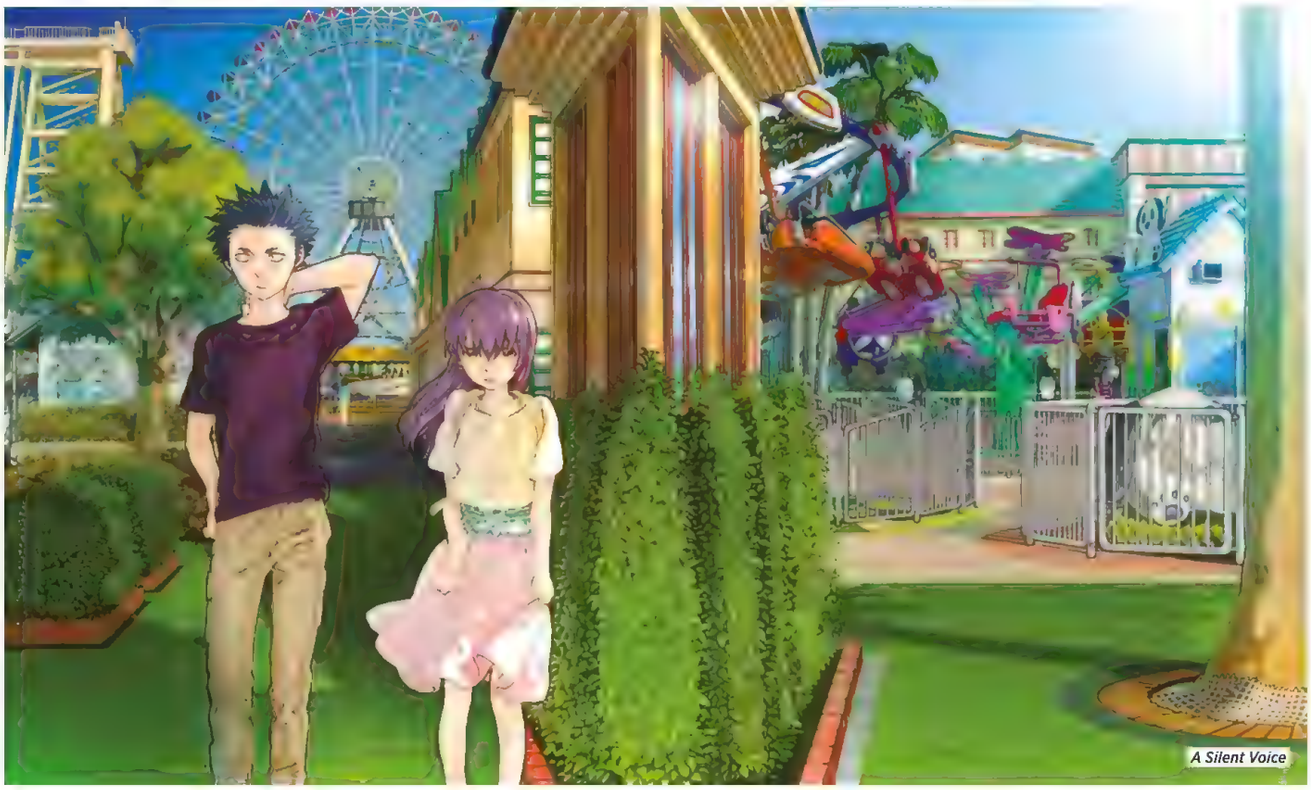
[PAR SÉBASTIEN KIMBERGT]

Les sorties récentes d'*A Silent Voice*, *Perfect World* et de *Nos yeux fermés* laissent penser qu'une tendance éditoriale est lancée, que le handicap est enfin mis en lumière dans les mangas. Y aurait-il eu un effet *Intouchables* ? Les mentalités sont-elles en train de changer ? C'est ce que nous allons tenter de décrypter aujourd'hui.

Fin 1975, les Nations unies ont voté une résolution visant à définir les droits des personnes handicapées dans le monde, complétée, en 2006, par une convention qui interdit toute forme de discrimination face au handicap. Après avoir signé cette dernière en 2007, il a fallu plusieurs années au Japon pour modifier ses infrastructures, ses modes de fonctionnement, rattraper son retard et pouvoir la ratifier le 20 janvier 2014, devenant ainsi le 140e pays (sur 173) à la mettre en application. Pendant longtemps, au Japon, le handicap était caché, voire honteux. Mais avec les nouveaux médias, les progrès de la médecine, l'approche des J.O. de 2020 et le vieillissement massif de la population, les minorités deviennent visibles, les enjeux plus importants et les statistiques croissantes (voir encadré p. 81). Pour autant, le handicap n'est pas accepté par tous, comme nous l'a montré le tragique événement qui a fait 19 victimes en 2016 dans un centre spécialisé pour handicapés à 50 km de Tokyo, pire crime à l'arme blanche commis dans le pays depuis 1945. Mais *quid* de sa représentation dans la bande dessinée ?

Un sujet en trompe-l'œil

Lorsqu'on évoque le handicap dans les mangas, on pense immédiatement à ses deux principaux représentants, *Real*, de Takehiko Inoue, qui traite du handi-basket, et *L'Orchestre des doigts*, d'Osamu Yamamoto, qui revient sur l'enfance de jeunes Japonais sourds-muets au début du siècle dernier. Mine de rien, leur publication francophone remonte à déjà plus de dix ans et d'autres titres sont arrivés depuis. Mais qu'y avait-il avant ? Petit voyage dans le temps. Si je vous dis… *Princesse Saphir* ? Deux cœurs (masculin et féminin) pour un seul corps. *Captain Harlock* ? Borgne. *Cobra* ? Manchot. Son Goku ? Doté d'une queue qui est à la fois son point fort et son point faible. *Saint Seiya* ? Un symposium sur la cécité,



« NOTRE PERCEPTION DU HANDICAP DÉPEND À LA FOIS DE SA REPRÉSENTATION ET DU REGARD QU'ON CHOISIT DE PORTER DESSUS »

avec Shiryû (et son automutilation mémorable) comme ambassadeur. Et tous les chevaliers en quête d'un septième sens, au cas où les autres viendraient à manquer. *Détective Conan* ? Un ado de 17 ans coincé dans le corps d'un gamin de 10 ans. Luffy ? Un homme élastique incapable de nager (un comble pour un marin !). Les frères Elric ? L'un est mi-manchot, mi-cul-de-jatte, et l'autre n'est plus qu'une âme greffée à une armure. Tout le monde s'accordera sur le fait que ces handicaps sont plus farfelus les uns que les autres. Il n'en demeure pas moins que tous ces personnages étaient salement amochés par la vie, qu'ils n'étaient pas considérés ni vus comme des individus infirmes ou handicapés (ils n'inspiraient ni pitié, ni mépris, ni compassion), que ça n'enlevait absolument rien à leur charisme et que ça ne les empêchait nullement d'être les héros de plusieurs générations de lecteurs. Un constat qui met en lumière un point important : notre perception du handicap dépend à la fois de sa représentation et du regard qu'on choisit de porter dessus.

Un outil narratif indispensable

Dans la fiction, le handicap a de nombreuses fonctions bien précises. La première, nous venons de l'évoquer en filigrane, est d'empêcher les héros d'être trop forts ou trop parfaits. À l'inverse, cela permet parfois de leur donner un aspect classe. Depuis *Evangelion* en 1996, des dizaines de filles se retrouvent à « imiter » Rei avec un bandeau médical sur l'œil, d'*Ikkitousen* à *Mirai Nikki*. Le handicap est aussi souvent prétexte à l'histoire, à la mise en scène et aux rebondissements, quitte à sombrer dans les clichés. On ne compte plus les guerriers aveugles dans les *shônen* d'action (il y en a quasiment un dans chaque titre !) ou de répertorier les accidents de la route causés par des camions en excès de vitesse. Mais ça peut aussi être employé intelligemment, comme les trouvailles visuelles d'Osamu Tezuka dans *Ludwig B*, le destin de Havoc dans *FullMetal Alchemist* ou encore le personnage de Sasaki Kojiro dans *Vagabond*. Enfin, citons deux spécificités plutôt nippones : le handicap comme prétexte au dépassement de soi (le *nekketsu*), ou comme moteur pour alimenter le fantasme des Japonais pour les corps artificiels, dont les exemples ne manquent pas, et pas que dans les œuvres de S.F. (chez Leiji Matsumoto ou Masamune Shirow, dans *Gunnm*, *Last Hero Inuyashiki*…) ou les

séries médicales (*Black Jack*, *La Main droite de Lucifer*).

Aucune ségrégation

Lorsqu'il s'agit de ralentir la progression d'un personnage ou, à l'inverse, de le faire évoluer et grandir, tous les moyens

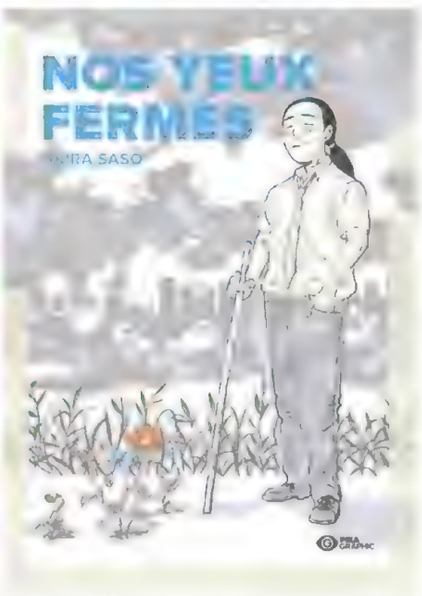
A Silent Voice KOE NO KATACHI © Yoshitoki Oima / Kodansha Ltd.
Mon année – Printemps © Darzaud 2009 Morvan/Taniguchi
Journal d'une disparition © Hideo Azuma, 2006

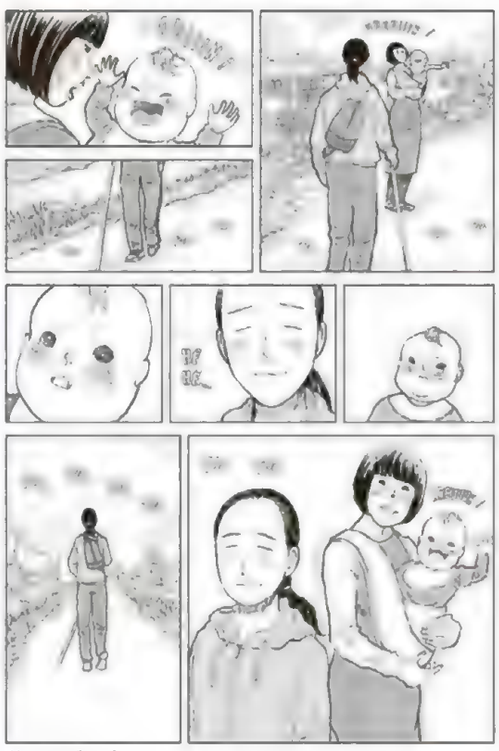
« CERTAINS MANGAS ONT LA VOLONTÉ DE BIEN FAIRE ET DE MONTRER QUE LE HANDICAP PEUT ÊTRE DAVANTAGE UNE FORCE QU'UNE FAIBLESSE »

sont bons pour les auteurs et toutes les options, ou presque, ont été exploitées. Des plus bénignes aux plus invalidantes. Le simple fait d'être différent (plus grand, plus petit, plus intelligent…), le road-trip endiablé d'une mamie sur son lit d'hôpital (*Au-delà du soleil*, dans *Fossiles de rêves*), les troubles alimentaires (*In the clothes named fat*), la dépression (*Journal d'une disparition*), une maladie cardiaque (Jun Misugi dans *Captain Tsubasa*), une maladie auto-immune (la sœur de Norito dans *RiN*), un cancer qui gangrène un membre et finit en amputation (Yûya dans *Kamakura Diary*), la trisomie (*Mon année – Printemps*), la cécité (*Jusqu'à ce que la mort nous sépare*), la surdité (*Hidamari ga kikoeru - Entends-tu le chant du soleil ?*), des personnages secondaires paraplégiques (dans *City Hunter*, *Professeur Eiji*), des héros amputés de tous leurs membres (*La Chenille*, *Dämons*, etc.)… Liste évidemment non exhaustive et centrée exclusivement sur les titres parus dans l'Hexagone. Parce que nous pourrions aussi parler de *Helen esp*, l'histoire d'une jeune fille devenue sourde, muette et aveugle suite à un accident et qui développe des pouvoirs psys ou d'*Eien no With*, le récit d'une jeune femme qui va élever pendant un an un chien pour aveugles. Tous deux inédits chez nous, ils témoignent du large spectre couvert par les *mangaka* en la matière.

Œuvres engagées

Finalement, dès qu'on creuse la question, on se rend compte que le handicap est omniprésent dans la BD nippone, et ce depuis longtemps, pour peu qu'on décide d'y accorder de l'attention. Dès la fin des années 1960, on trouve par exemple des *shôjo* mangas faisant référence à Helen Keller (célèbre militante américaine aveugle et sourde) quand le seul biopic graphique à son sujet n'arrive en français qu'en 2013 (*Annie Sullivan & Helen Keller*). Difficile de considérer encore le handicap comme tabou dans les mangas après toutes ces mises en perspective. Pour autant, si le sujet est parfaitement intégré aux récits, naturellement accepté, peu d'auteurs se hasardent à l'aborder à-bras-le-corps dans des œuvres ambitieuses au long cours, en évoquant les causes, les conséquences, la vie quotidienne et ses contraintes, le rapport aux autres… Même *Blessures nocturnes*, dont le thème central est l'exclusion, y accorde peu de place. On constate également que ce sont majoritairement des femmes qui réalisent des œuvres où le handicap est au cœur du récit, d'une part, et que les histoires mises en scène sont souvent tirées de faits réels (ou adaptées de livres basés sur des histoires vraies), d'autre part. C'est Osamu Yamamoto qui ouvre le bal avec *Harukanaru Kôshien* (1988-90, 10 tomes, inédit), adapté d'un livre de Ryoya Tobe, suivi par *L'Orchestre des doigts* (1991-92, 4 tomes, Kankô). Les deux mangas se sont inspirés d'institutions consacrées aux sourds-muets ayant réellement existé. Au-delà des maux, le *mangaka* traite la difficile question de la communication avec autrui, un sujet qui peut parler à tout le monde. Il faut ensuite attendre le début des années 2000 pour retrouver des œuvres fortes avec *Real* (1999, en cours, 15 tomes, Kana) et *Hikari to tomoni…* de Keiko Tobe (2000-2010, 15 tomes, inédit), l'histoire d'une petite fille autiste, tous deux récompensés aux Japan Media Arts Festival, respectivement en 2001 et 2004. Le manga de Keiko Tobe s'est toutefois achevé brutalement avec le décès de son auteur, l'ultime opus étant complété par des croquis inachevés. Il faut d'ailleurs croire que le thème de l'autisme est maudit, puisque *Mon année* de Jean-David Morvan et Jirô Taniguchi, prévu en 4 tomes, n'a jamais dépassé le *Printemps*. En 2005 sortent conjointement les adaptations en manga (*one-shot*) et en *drama* de *1 Rittoru no namida*, le journal d'Aya Kitô (1962-1988) publié initialement en 1986





Nos yeux fermés

Nos yeux fermés HANA NI TOHITAMAE © AKIRA SASO 2014 / FUTABASHA PUBLISHERS LTD

et écoulé à 18 millions d'exemplaires. Il raconte les dix ans de combat de la jeune fille contre une maladie génétique aussi rare qu'incurable et invalidante appelée ataxie spinocérébelleuse. Dans un autre registre, Mizuho Aimoto débute la même année *Daisuki !! Yuzu no kosodate nikki*, l'histoire d'une jeune femme de 23 ans avec un retard mental qui tombe enceinte et qui décide de garder et d'élever son enfant contre l'avis de ses proches. La *mangaka* tiendra 17 volumes, record actuel en la matière.

Traitement pointilleux

La quasi-totalité des mangas importants sortis ensuite sont arrivés jusqu'à nous, qu'ils abordent le handicap moteur (*Limited Lovers*, *Perfect World*), la surdité (*A Silent Voice*, *Your Lie in April*) ou la cécité (*Nos yeux fermés*). Alors qu'on sait les *mangaka* naturellement très soucieux des détails, la plupart de ces titres bénéficient d'une attention accrue, d'un gros travail de recherche, d'un investissement supplémentaire des auteurs en immersion (Takehiko Inoue est un fervent supporter du handi-basket japonais), d'une reconstitution minutieuse… appuyés par un apport conséquent de la part des éditeurs français. Ainsi, *Real* contient de nombreuses notes en fin de volumes ; *L'Orchestre des doigts* est complété par des bonus originaux de première main, réalisés en France et au Japon, qui permettent de recontextualiser le récit et de mieux en cerner les tenants et les aboutissants ; *Perfect World* a été édité en partenariat avec Handicap International… Quels que soient leurs motifs, tous ont la volonté de bien faire et de montrer que le handicap peut être davantage une force qu'une faiblesse. En outre, ces récits peuvent nous offrir un éclairage différent sur le monde, ni tout blanc, ni tout noir, comme dans *Nos yeux fermés*, où celui qui voit le mieux ce qui l'entoure n'est pas forcément celui (celle) qui a les yeux ouverts. À méditer ! •

QUELQUES CHIFFRES

D'après le gouvernement japonais, en 2002, on comptait 3,516 millions de personnes avec un handicap physique, 459 000 avec un handicap intellectuel et 2,04 millions avec un handicap mental relevant de la psychiatrie. En 2016, ces chiffres sont respectivement passés à 3,922 millions, 741 000 et 3,924 millions.

OFFRE D'ABONNEMENT
ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ UN CADEAU !

39 €
DOM & TOM ET ÉTRANGER 48 €

❑ Je souhaite recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'*AnimeLand*** (1 an) au prix de 39 € au lieu de 45 € (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 48 €) et un agenda *L'Attaque des titans* ou *Tokyo Ghoul* en cadeau.

BOUTIQUE.ANIMELAND.COM

AM MEDIA NETWORK

❑ M ❑ Mme Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Pays

Date de naissance

E-mail

AI 218 Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/2017 Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

RANMA 1/2
RUMIKO TAKAHASHI
RANMA 1/2 [SPECIAL] ©2016 Rumiko TAKAHASAHI/SHOGAKUKAN
L'ÉDITION ORIGINALE ENFIN DISPONIBLE
Retrouvez le manga culte Ranma 1/2
dans une édition originale au plus proche
de l'œuvre créée par l'auteur

TOME 1 : LE 18 OCTOBRE
TOME 2 : LE 3 JANVIER 2018

Glénat
Le Meilleur du Manga

RETROUVEZ-NOUS SUR

000_PUB.indd 82 14/09/2017 12:54

CHRONIQUES

SMOKIN' PARADE

LE COUP DU LAPIN

[PAR MAXIME BENDER]

C'est avec une grande curiosité que l'on attendait de se plonger dans la nouvelle œuvre des auteurs de *Deadman Wonderland*, Kazuma Kondo et Jinsei Kataoka. Dénommée *Smokin' Parade*, cette série arrive cet automne en France afin de mettre une petite touche de violence dans un monde de *shônen* où tout n'est pas que bravade et super-pouvoir !

EN BREF

Un manga à l'entame dure et sans pitié qui nous emmène au cœur d'une traque emballante et d'un complot sur fond de trafic d'organes, dans la lignée de *Deadman Wonderland*.

★★★½

Titre original : *Smokin' Parade*

Auteurs :
Kazuma Kondo, Jinsei Kataoka

Nb de tomes : 1 en France, 3 au Japon (série en cours)

Prépublication :
Gekkan Shonan Ace

Éditeur VO : Kadokawa Shoten

Éditeur VF : Kana

Genre : *shônen*

Prix : 6,85 €

Smokin' Parade met en scène un garçon de 15 ans, Yôkô Kakujô. Plutôt robuste, fort et doué dans de nombreux domaines, il assiste avec impuissance au meurtre de sa petite sœur, Mirai. Il la retrouve un jour transformée en machine à tuer et transcendée au point de la voir arborer une tête de lapin. Proche de la mort, le jeune garçon sera sauvé par une étrange brigade à la mauvaise réputation, les « Jackalope ». Dans le but de découvrir le phénomène qui est arrivé à sa sœur et d'enquêter sur une puissante société médicale qui serait derrière tout ça, Yôkô décide de les rejoindre et ça ne sera pas de tout repos... Une quête de vérité peut ainsi démarrer dans un monde où aucun d'entre nous n'aimerait réellement vivre.

UNE GUEULE DE DÉMON

La mise en place scénaristique nous montre un héros qui, très vite, a toutes les raisons de détester cet univers. On l'imaginerait presque en futur « grand méchant prompt à détruire le monde » ! Rien ne lui est épargné, les membres de son corps, sa petite sœur, les mauvais traitements, etc. Il en faut du caractère pour se relever de tout ça et il va devoir en trouver quelque part. On dit souvent que c'est dans l'adversité que l'on se révèle vraiment, et en effet ce personnage principal devra changer radicalement et se reprendre en main. D'ailleurs, très tôt dans la lecture, on se retrouve un peu désemparé : « *Non, ils ne vont pas aller aussi loin...* » ou encore « *non, mais il va y avoir un rebondissement, ce n'est pas possible...* » sont autant de phrases qui peuvent nous venir en tête. Malgré tout, si ce manga est un petit peu dur au départ, il tend à devenir plutôt juste. À première vue, on pourrait croire à de la violence gratuite, nous emmenant sur la voie d'une œuvre simplement trash, mais celle-ci est assez cher payée, tant pour le lecteur que pour le héros, ou même pour les auteurs qui prennent le risque de perdre certains de leurs fans.
Mais heureusement ou malheureusement, plus on avance dans le tome 1 et plus on se retrouve sur un

cheminement un peu plus classique, et pas si éloigné de *Deadman Wonderland*. Récemment, en France, on a vu débarquer plusieurs mangas vraiment trash et ce *Smokin' Parade*, même s'il en a un peu l'aspect, rayonne dans un autre style, dans un autre genre. De belles scènes de combat ainsi qu'un catalogue de pouvoirs intéressants apparaissent en fin de lecture, le complot est sous-jacent, et l'enquête démarre vraiment en fin de tome. Voici donc un manga qui ne laisse pas insensible et qui en mettra plein les yeux. •

© Jinsei KATAOKA 2016 © Kazuma KON DOU 2016

CHRONIQUES

RAIN MAN
L'HOMME QUI AVAIT DE L'EAU DANS LE CERVEAU

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Il y a des occasions à ne pas rater. Parmi elles, *Rain Man*, et la possibilité sous-jacente de (re)découvrir l'un des auteurs les plus intéressants du marché, Hoshino Yukinobu. Tout ce que le vétéran touche devient or, et l'audace de Panini pour ramener la dernière perle de l'auteur est à saluer. Mouillez-vous la nuque, lecture d'anthologie en approche.

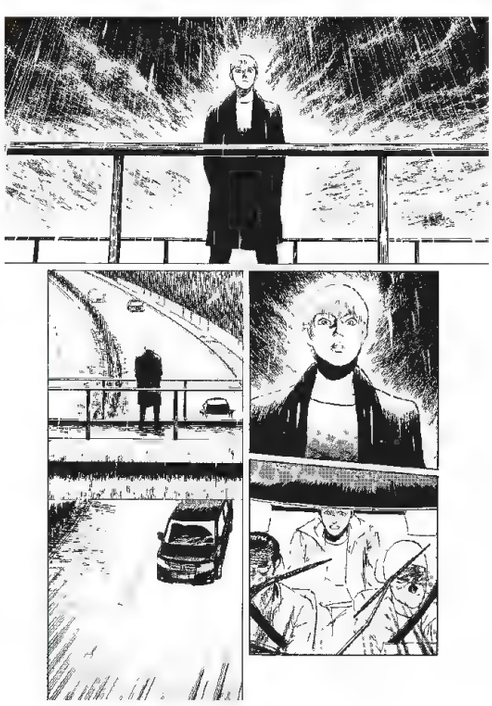
EN BREF

À la fois axe de réflexion et terrain de jeu S.F grandiose, *Rain Man* est une bonne grosse claque qui nous rendrait sadomasochiste.

★★★★

Titre original : *Rain Man*
Auteur : Hoshino Yukinobu
Nombre de tomes au Japon : 5 (en cours)
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur FR : Panini
Genre : *seinen*
Prix : 9,99 €

Fin 2012, les lecteurs français ont pu découvrir grâce à Glénat un artefact mémorable de la sphère manga, tant dans la forme de sa mise en vente que dans la valeur profondément excitante de l'œuvre : *2001 Nights Stories* (1984). En proposant un objet *collector* limité à 2001 exemplaires, moulé en deux tomes de 21 x 30 cm (et un prix de 99 euros, largement triplé par le marché de la revente depuis), l'éditeur s'était calqué sur le format des Japonais. Le plus surprenant reste à venir : en ouvrant l'ouvrage, on découvre une suite spirituelle du monument de Stanley Kubrick et C. Clarke, *2001, l'Odyssée de l'espace*, morcelée en 19 histoires. Une entreprise audacieuse et risquée, mais qui se transforme en coup de maître, le titre devenant un incontournable de la BD, glanant une sélection dans la catégorie Patrimoine d'Angoulême (2013). Pour réussir pareil coup d'éclat, le *mangaka* Hoshino Yukinobu séduit le public grâce à un trait plus universel et réaliste que les standards japonais, mais aussi une propension à profondément sonder la conscience humaine, ses craintes et sa dévorante ambition. Si la bibliographie de l'artiste reste inédite en France, n'oublions pas le courage de Casterman qui a publié, en 1996, le titre *Trou Bleu*, segment du récit *Blue Word*.



LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS

Après un tel parcours, vient alors *Rain Man* chez Panini, sa dernière série en date. Lancée en 2015 au sein du magazine de prépublication préféré de l'auteur, le *Big Comics* (Shôgakukan), *Rain Man* s'est fait remarquer au Japon en figurant dans les hauteurs du dernier Prix culturel Osamu Tezuka. Et on le comprend. Si l'on ignore encore la teneur des quatre prochains tomes, ce premier volume impose avec force le style de son auteur et présente tout le savoir-faire d'un artiste accompli. Désireux de confronter l'art aux grands mystères de l'homme, c'est la relation entre conscience et matière qui s'entrechoque ici. L'histoire nous fait suivre l'intégration du jeune Taki Amamiya au sein d'une équipe de recherches parapsychologiques. Ce petit groupe prend la température ci et là des événements jugés « extraordinaires » par les habitants pour tenter de les expliquer, études à l'appui. Cela peut concerner l'apparition d'un fantôme, de bruits inexpliqués, des peurs, mais tout prend une forme plus ou moins palpable. D'une découverte à une autre, il tombera sur la plus invraisemblable des conclusions : Amamiya a de l'eau à la place du cerveau. Si la formule peut symboliser quelqu'un de peu futé, le résultat est tout sauf imagé le concernant. Amamiya est même un petit génie au potentiel extrasensoriel très curieux. Si le voile de sa nature n'est pas levé, cette vérité remet en cause son enfance : les conseils de sa mère défunte

RAIN MAN © 2015 Yukinobu HOSHINO/SHOGAKUKAN.

« Ce premier volume impose avec force le style de son auteur et présente tout le savoir-faire d'un artiste accompli »

lui demandant de ne pas faire de vagues, la disparition étrange d'un camarade de classe qui le brimait, les pluies bienvenues lui permettant d'échapper aux sorties scolaires...

MATIÈRE GRISE

À ces réponses s'additionnent donc de nouvelles questions. Comment Amamiya peut-il être doté de conscience sans avoir de cerveau ? Celle-ci est-elle délocalisée ? *Quid* de son lien avec la pluie ? Comment peut-il effacer la vie d'un être par la pensée ? Avec les enquêtes paranormales en fond, le jeune homme va devoir apprendre à se connaître et mesurer sa relation avec les sciences de notre monde. Tout au long de ce premier tome, l'auteur interpelle le lecteur, sans directement l'apostropher, mais en utilisant l'évolution d'Amamiya comme corps d'emprunt. Le manga offre donc un plaisir de discussion post-lecture très ouvert. À la manière d'un Bernard Werber dans *L'Ultime Secret*, le manga S.F. prend, sous l'impulsion d'Hoshino Yukinobu, la forme d'un immense laboratoire dans lequel chaque chapitre nous fait avancer ou reculer d'un pas. Une démarche qui rappelle un peu ce que faisait Hideo Yamamoto dans son excellent *Homunculus*, le côté double enquête en

ILS NE SAVENT PAS QU'ILS SONT MORTS... ILS CONTINUENT À FUIR LA BOUE.
SUR LES MAGNÉTOMÈTRES
RIEN AUX ULTRA-SONS NON PLUS.
RIEN SUR LA CAMÉRA INFRA-ROUGE...

plus, l'aspect « scientifiquement prouvé » en moins. Il ne faut pas être dupe pour autant. *Rain Man* n'a aucunement la prétention d'avérer des faits, mais plutôt d'alerter notre esprit sur des événements qu'on connaît tous, à des degrés différents. L'une des pistes lancées concerne le rôle de garde-fou qu'occupe notre conscience sur la réceptivité de notre corps face à l'immatériel. La conscience, raisonnée et raccordée à notre expérience, serait un frein pour s'ouvrir à ce monde. Voilà pourquoi Amamiya, sans cerveau, est plus sensible aux manifestations sortant du commun.

Sur le plan graphique, le *mangaka* de 63 ans accorde à bon escient son graphisme noir avec des planches moins académiques que l'on croirait tout droit sorties d'un *graphic novel*. Si la démonstration n'est pas la plus impressionnante de l'auteur – ses lecteurs sont habitués au caviar –, c'est un réel plaisir que de retrouver une identité graphique sèche, agressive, frôlant davantage la bande dessinée franco-belge que le manga pur, si tant est que les frontières soient figées. Dans certains aspects, et surtout avec *Rain Man*, celui qui avait rencontré par trois fois Osamu Tezuka s'approche de Katsuhiro Ôtomo (et de *Domu*). Les comparaisons de ce type sont peu nombreuses, tant elles s'avèrent risquées. Pour Hoshino Yukinobu, c'en serait tout sauf hasardeux. •

CHRONIQUES

L'ÎLE ERRANTE
LE DOUX VOYAGE INSULAIRE

[PAR Joan Lainé]

Méconnu sur le territoire français, Kenji Tsuruta est un artiste complet à qui l'on doit des merveilles du manga telles que *Spirit of Wonder* et *Forget-me-not*, toutes deux publiées chez Casterman. Aujourd'hui, les éditions Ki-oon nous proposent de redécouvrir le dessinateur à travers la publication de plusieurs de ses mangas : *L'Île errante* est le premier d'entre eux.

EN BREF

Quelques facilités dans le récit, mais une œuvre si paisible et magnifique qu'on lui pardonne. À découvrir pour qui souhaite s'embarquer dans un conte mystique.

★★★★

Titre original : *Bouken Erekite Tou*
Auteur : Kenji Tsuruta
Nb de tomes au Japon : 2 (série en cours)
Prépublication : *Afternoon*
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur VF : Ki-oon
Genre : *seinen*
Prix : 15 €

Débuté dans les pages du magazine *Afternoon*, *L'Île errante* de Kenji Tsuruta est un manga à la publication sporadique. Le premier tome est sorti au Japon en 2011, le second est prévu pour cet automne seulement. Pour le suivre, il faudra donc être patient, c'est une œuvre qui se mérite et qui doit se déguster. Fort heureusement, les éditions Ki-oon ont prévu de publier *Les Souvenirs d'Emanon* pour patienter entre deux tomes. À partir de 2018, on pourra découvrir l'adaptation des romans de Shinji Kajio, une véritable merveille se découpant en divers *one-shot*. Mais pour l'heure, c'est bel et bien *L'Île errante* qui nous intéresse, et si les amateurs de Kenji Tsuruta connaissent la beauté de son trait et la force de son imagination, ils savent aussi qu'il n'est pas le meilleur des scénaristes. Le manga est-il malgré tout assez solide pour séduire le lectorat ? Retour sur une œuvre assurément hors norme.

BOUKEN EREKITE TOU © Kenji Tsuruta / Kodansha Ltd.

À LA RECHERCHE DE L'ÎLE PERDUE

Alors qu'elle nageait avec un dauphin après avoir terminé ses livraisons en avion, la jolie Mikura Amelia apprend que son grand-père est décédé. Endeuillée, elle décide de prendre la succession du défunt. Elle découvre un mot qui lui est adressé avec un colis à livrer à l'île d'Electriciteit, un lieu qui n'existe sur aucune carte. Des documents sont joints afin d'aider la jeune fille à rejoindre ce bien mystérieux endroit. Après enquête, des vieux du village content la légende d'une mystérieuse île qui se déplace dans l'océan. Mikura va se prendre d'obsession pour ce mythe et chercher par tous les moyens à la rejoindre. C'est ainsi que débute le manga de Kenji Tsuruta. Avec un tel synopsis, il est aisé de comprendre qu'on a affaire à une merveilleuse quête fantastique telle que le monde du manga et de la japanimation en regorge. En le lisant, on pense à des contes ésotériques se déroulant autour de l'eau, comme les sublimes *Underwater* de Yuki Urushibara (Ki-oon) ou *Le Pacte de l'eau* du regretté Satoshi Kon (Pika).

UN AIR PAISIBLE

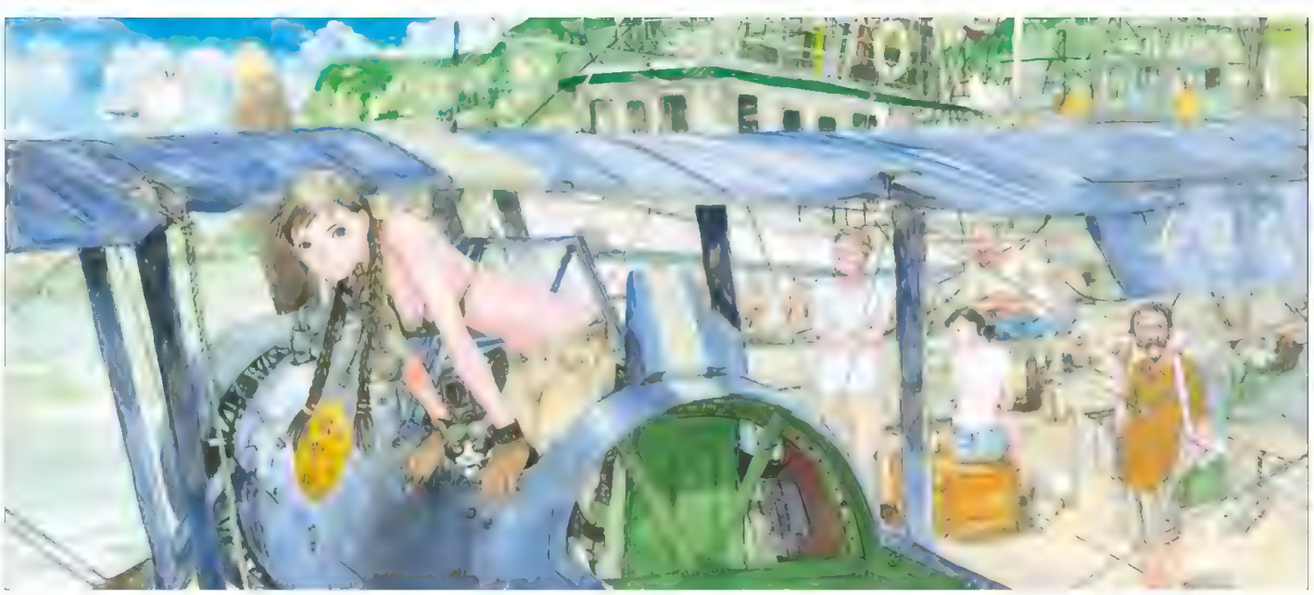
Le superbe des dessins mis à part, la narration est l'une des principales qualités de *L'Île errante*. Kenji Tsuruta fait avancer son récit à un rythme plutôt lent, ce qui rend la lecture agréable. C'est une œuvre assurément contemplative, qui mérite que notre regard s'arrête sur chaque case. Lire cette série est donc une activité apaisante, point renforcé par son aspect silencieux : l'œuvre est dénuée d'onomatopée et contient de

« On se régale page après page, si bien que le livre émerveille. »

nombreuses pages sans dialogue. On comprend très rapidement que l'artiste est avant tout un illustrateur, et qu'il raconte une histoire d'abord graphique. Pour autant la lenteur de l'action contraste avec l'avancée de l'histoire qui, elle, est relativement rapide. Des sauts dans le temps sont effectués de part et d'autre, ce qui donne à l'histoire un aspect décousu. Ces ellipses peuvent déplaire, c'est certain. On a l'impression qu'il manque des éléments à l'histoire, que tout va trop vite. Un constat d'autant plus frustrant que Kenji Tsuruta s'attarde sur des détails qui pourraient sembler inutiles. Mais en voyant les choses autrement, on peut être saisi de la douce ambiance créée par l'artiste et profiter au mieux du voyage que prépare Mikura. C'est l'occasion de rappeler que six années séparent le premier du second volume. Ainsi, si le récit paraît décousu, c'est aussi peut-être en raison de la lenteur de parution. Il faut se mettre dans la peau d'un lecteur de la revue *Afternoon* qui, entre un chapitre de *L'Ère des Cristaux* et de *Vinland Saga* (deux mangas qu'on vous recommande très fortement), retrouve de temps en temps l'avancée de l'histoire de *L'Île errante*. Du coup, c'est d'autant moins frustrant si le scénario progresse vite. Bref, chacun sera juge mais il serait bien dommage de ne pas se laisser transporter par le récit du *mangaka*.

D'UNE BEAUTÉ FASCINANTE

À travers ses œuvres, Kenji Tsuruta nous a prouvé ses nombreuses obsessions de dessinateur. L'avion dans lequel se déplace Mikura nous renvoie à *The Sky Crawlers*, le *light novel* qu'il a illustré (dont on ne manque pas une occasion de vous recommander son adaptation en film d'animation par Mamoru Oshii), alors que le chat de la protagoniste nous évoque *La Pomme Prisonnière*, *spin-off* inédit en France de *Forget-me-not* lors duquel on peut observer l'obsession de l'artiste pour la représentation des chats. Mais ce qui marque réellement dans *L'Île errante*, et qui se retrouve dans toute sa bibliographie, est son amour pour le dessin de jeunes femmes. Ici, il s'agit de Mikura, un petit brin de femme qui vole sur les océans à la recherche de son île, et représentée avec une corpulence assez semblable aux autres héroïnes de Tsuruta, si bien qu'on peut facilement deviner quel est son idéal artistique : fine, les cheveux longs, elle passe son temps en maillot de bain ou en petite culotte. On sent un érotisme léger dans le style du *mangaka*, sans jamais tomber dans la vulgarité. Il dessine seulement ce qu'il juge beau, et il faut reconnaître que cela confère un certain charme à son œuvre. Mais la beauté du manga ne tient pas uniquement en sa protagoniste, Kenji Tsuruta nous offre des planches d'une splendeur exceptionnelle. Ses paysages sont sublimes, autant les vols sur fond marin que les vues insulaires. On se régale page après page, si bien que le livre émerveille. Si *L'Île errante* obsède Mikura, elle est d'une telle splendeur qu'elle ne manquera pas de fasciner bien des lecteurs. •



CHRONIQUES

WINGED MERMAIDS
VOLE PETITE SIRÈNE

[PAR FLAVIUS]

Contrairement à ce que le titre laisse penser, le sujet de ce manga de Shiono Etorouji ne sera pas à proprement parler les consœurs d'Ariel la petite sirène mais bien l'aviation, dans un univers d'archipel déchiré par les conflits de puissance et les querelles des dirigeants politiques.

EN BREF

Un récit bien terne pour porter un sujet pourtant tellement évocateur ; des déceptions pour ce manga qui venait sur un terrain bien pourvu en œuvres fortes.

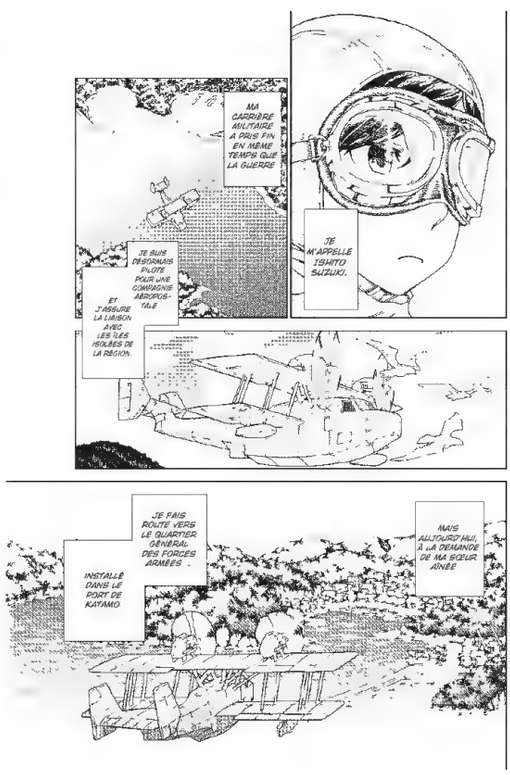
★★

Titre original : *Winged Mermaids*
Auteur : Shiono Etorouji
Nb de tomes : 3 au Japon (série terminée)
Prépublication : *Gekkan Young King*
Éditeur VO : Shônen Gahosha
Éditeur VF : Doki Doki
Genre : *seinen*
Prix : 7,50 €

Winged Mermaids retrace l'histoire d'une région couverte d'îles dans laquelle les communications et les déplacements sont en grande partie assurés par la voie aérienne au moyen d'hydravions. La guerre a cessé entre Aizen et Yggländ et les deux héros principaux, les jeunes Misuzu et Ishito Suzuki se sont reconvertis dans l'aéropostale après avoir combattu avec brio durant le conflit. Néanmoins, la menace semble couver de nouveau et une rébellion agite le royaume d'Aizen, stimulée par la vengeance et le ressentiment. Les mystérieux masques blancs menacent le pouvoir en place et contestent la légitimité à gouverner du prince Asagito.

L'AVIATION KAWAÏ

Voilà donc une trame très classique pour le récit dont les inspirations ne sont pas à aller chercher très loin. En le lisant, certains éléments de l'ambiance et le sujet lui-même font tout de suite penser à un pan entier de l'œuvre de Hayao Miyazaki, celle qui concerne fort justement l'aviation, que ce soit *Porco Rosso* ou *Le Vent se lève*. *Winged Mermaids* réinvestit une petite partie de l'atmosphère du maître dans la caractérisation iconique des avions et de leurs pilotes mais pas en ce qui concerne l'aspect poétique. Le manga reste commun dans son esprit *shônen* et s'épanche un peu facilement dans la célébration des loli. Par chance il ne verse pas dans le redondant érotique et c'est très appréciable. La question de la jeunesse, elle, est plutôt traitée dans l'idée de l'inénarrable conflit générationnel mais débarrassée de son corollaire éculé de l'exaltation de l'adolescence, en tout cas pour ce premier tome, bien que tout ce petit monde peine à sortir de l'âge tendre. Cela caractérise évidemment le public visé, et au fond les enjeux du manga, s'ils se veulent assez formidables – rien de moins que le destin d'un royaume –, peinent par le traitement à nous en faire vraiment ressentir la force. À voir se multiplier les figures héroïques

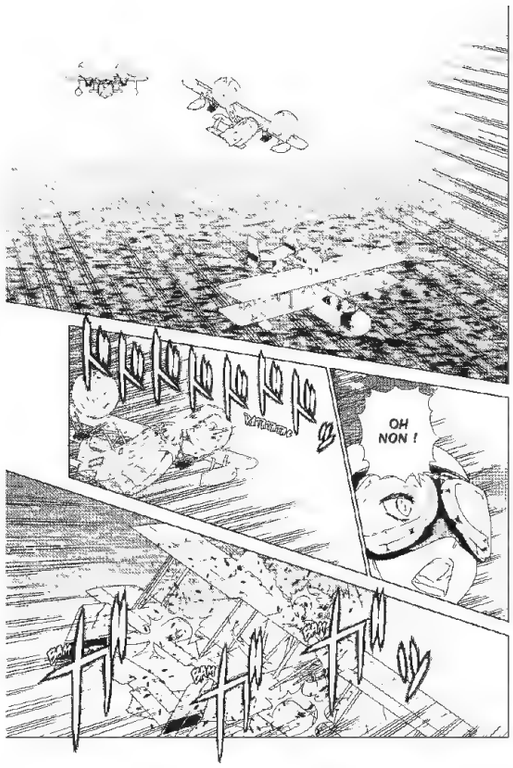

MA CARRIÈRE MILITAIRE A PRIS FIN EN MÊME TEMPS QUE LA GUERRE
JE M'APPELLE ISHITO SUZUKI.
JE DÉSORMAIS PILOTE POUR UNE COMPAGNIE AÉROPOSTALE
ET J'ASSURE LA LIAISON AVEC LES ÎLES ISOLÉES DE LA RÉGION.
JE FAIS ROUTE VERS LE QUARTIER GÉNÉRAL DES FORCES ARMÉES.
INSTALLÉ DANS LE PORT DE KAYAMO.
MAIS AUJOURD'HUI, À LA DEMANDE DE MA SŒUR AÎNÉE

infantiles et les images très mignonnes, difficile d'être investi par un sentiment d'urgence et l'histoire se déroule sans vraiment susciter l'émotion.

CHARISME, OÙ ES-TU ?

Les personnages, dans leur représentation et leur caractérisation, y sont pour beaucoup ; à part quelques bribes lancées aux quatre vents, leur passé ancré dans la guerre reste pratiquement absent dans ce premier tome et il faut pratiquement s'en remettre aux dialogues pour apprendre ce qu'ils ont vécu.

© Etorouji Shiono / Shônen Gahôshaa



Dans un art de l'image comme le manga, c'est tout de même dommage d'en montrer aussi peu. Les quelques planches du début ne suffisent pas. Il est compréhensible que Shiono Etorouji veuille préserver un voile de mystère sur son univers et sur le passé de ses héros, néanmoins en en disant si peu, il échoue à nous les faire apprécier. Certains regrettent parfois la construction archétypale des personnages de *shônen* mais force est de constater qu'elle se révèle efficace quand elle est bien réalisée. Ici, difficile de les apprécier, voire de les reconnaître. Pourtant, une partie de l'intrigue est justement fondée sur la ressemblance physique, un point plutôt gênant. Heureusement, des personnages comme la princesse Nadarika relancent l'attention du lecteur. Mais là encore, ses fêlures, ses traumatismes passés semblent bien ternes et peinent à donner au récit la charge émotionnelle qui serait nécessaire à la thématique qu'il soulève. D'ailleurs, la notion de souffrance liée à la guerre semble bien une motivation liminaire de l'histoire puisque nombre de personnages sont marqués de cicatrices dues à la dernière guerre. Mais là encore cela reste policé, lisse et sans véritable recherche sur la profondeur psychique qu'induit la mutilation des corps. C'est davantage représenté pour signaler le conflit passé, dommage.

LE VENT NE S'EST PAS LEVÉ

S'ajoute à ces problèmes une construction du récit heurtée et pas assez fluide. La trame narrative saute un peu trop d'un lieu à un autre tout en s'entremêlant de flashbacks mal amenés. Sans s'égarer véritablement, le lecteur n'est simplement pas vraiment porté par le récit et l'implication a tendance à décrocher facilement.

Tous ces défauts nuisent à l'appréciation générale de l'univers façonné qui a, lui, des caractéristiques intéressantes, à commencer par l'aura chevaleresque des pilotes d'avions à hélices de l'ère héroïque dont les exploits dans l'histoire impriment encore l'imaginaire collectif. Et puis ces aéronefs improbables aux structures d'une fragilité de papier jetés dans la guerre suscitent toujours de l'intérêt dans le public. Les combats aériens à coups de mitrailleuse, en virevoltant dans les nuages, possèdent autant de force de suggestion qu'un chemin initiatique de héros martial. Et justement, il y a quelques bonnes scènes de combats aériens avec quelques velléités d'iconisation du couple appareil/pilote.

> « À voir se multiplier les figures héroïques infantiles et les images très mignonnes, difficile d'être investi par un sentiment d'urgence »

Winged Mermaids est un manga possédant un très bon background mais qui accumule bien trop les faiblesses de construction pour accrocher véritablement le lecteur. •

CHRONIQUES

TUE-MOI PLUTÔT SOUS UN CERISIER
LE SHÔJO QUI RÉINVENTE LE POLAR HORRIFIQUE

[PAR **Joan Lainé**]

Après le magnifique *La Valeur de ma vie*, la collection « One-shot shojo » d'Akata accueille un nouveau titre en la présence de *Tue-moi plutôt sous un cerisier*, un manga sombre et cruel, mais d'une beauté ravageuse dont la seule couverture suffit à attirer l'œil. Est-il aussi sublime qu'il le paraît ? L'histoire peut-elle être aboutie en seulement un volume ?

EN BREF

On est face à un *shôjo* dramatique qui saura passionner les lecteurs de par son ton et ses mystères. Il ne plaira cependant pas à tout le monde, la faute à une relation toxique pouvant rebuter.

★★★★

Titre original : *Korosareru nara, Isso Sakura no Ki no Shita de*
Auteur : Hina Sakurada
Nb de tomes : 1 au Japon (série terminée)
Prépublication : *Cheese!*
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur VF : Akata
Genre : *shôjo*
Prix : 6,95 €

Avec *Tue-moi plutôt sous un cerisier*, les éditions Akata nous permettent de découvrir pour la première fois en français Hina Sakurada, une auteure reconnue au Japon pour ses romances matures et dramatiques. D'ailleurs, on en a un aperçu avec ce *one-shot*, puisque le chapitre bonus est composé de deux histoires mettant chacune en scène une héroïne d'un autre manga. Les deux filles vivent des relations abusives (l'une sort avec le frère de son copain, l'autre avec un pervers), en ont conscience mais ne parviennent pas à se résoudre de les quitter. Le ton est donné, il est plutôt malsain, malgré la présence d'une sorte de romantisme sensuel. Cet aspect glauque, on le retrouve dans l'histoire principale du manga. Heureusement pour notre intérêt, il est beaucoup plus travaillé et s'inscrit dans le cadre d'un récit dépassant le seul statut de romance.

L'HISTOIRE D'UN SUICIDE

« *Fuis !* » : tel est le message que Yukino reçoit de Saho, sa meilleure amie. Le lendemain au lycée, le corps de cette dernière est découvert : elle s'est suicidée en se jetant du toit. En guise de lettre d'adieu, elle laisse un *tweet* disant que Yukino est horrible. L'innocente héroïne se retrouve donc la cible de rumeurs, comme quoi elle aurait harcelé son amie jusqu'à ce qu'elle se donne la mort. Rejetée par ses camarades, elle devient à son tour victime de harcèlement jusqu'à ce qu'intervienne Tatewaki, le petit ami de la défunte Saho. Il la protège et lui révèle qu'il en est réalité amoureux d'elle... Les bases de l'histoire de *Tue-moi plutôt sous un cerisier* étant posées, on constate que de nombreux thèmes sont abordés dans ce manga. L'ambiance y est malsaine, alors si le suicide, le harcèlement ou encore les relations toxiques vous mettent mal à l'aise, la lecture de ce manga risque de se révéler difficile. Les lecteurs qui passeront outre auront le loisir de se questionner sur des sujets de société. En effet, Hina Sakurada pose de nombreuses pistes de réflexion autour de son récit, par exemple le message que poste Saho sur Twitter avant de se suicider. À travers ça, l'auteure montre le rôle que peuvent jouer les réseaux sociaux dans le harcèlement. Malheureusement, elle ne prend pas le temps de développer le sujet, et c'est un peu le reproche qu'on pourrait adresser au manga : tout va très vite. Les pistes thématiques sont présentées et

expédiées pour passer à autre chose. Dommage, car il semblait que l'artiste avait quelque chose à nous dire.

UNE NARRATION HALETANTE

Si les thématiques manquent cruellement de développement, la forme du récit est quant à elle bien plus aboutie. Et c'est bien là le principal. Tout s'enchaîne assez rapidement dans l'histoire, puisqu'elle se termine en l'espace de trois chapitres, le quatrième étant un hors-série permettant de raconter les événements sous un autre angle de vue. L'auteure prend des raccourcis pour aller droit au but donc, mais c'est pour mieux nous happer dans son récit. Impossible alors de sortir de l'histoire sans l'avoir terminée, signe d'une narration maîtrisée. Il faut dire aussi que Hina Sakurada pose de nombreux mystères qui sauront susciter l'intérêt des lecteurs, si bien qu'on se questionne tout au long du manga sur les secrets qu'il renferme. On se rapproche assurément d'un polar, et on tend quelquefois vers l'horreur. Déjà en raison du ton malsain du livre, donc : la relation se créant entre la meilleure copine et le petit ami d'une élève suicidée est d'un niveau de glauque qui risque d'incommoder de nombreux lecteurs. Ensuite, l'auteure utilise sciemment des ressorts scénaristiques et visuels du manga de frisson. Par exemple, lorsque Yukino se rend aux toilettes, Yukko la suit pour la harceler. Alors que l'héroïne est en train de pleurer, elle entend quelqu'un l'appeler. Des grincements se rapprochent, des claquements aussi… et sur la pleine page suivante, la *mangaka* dessine une contre-plongée dans laquelle Yukino est terrifiée et où l'on peut observer la tête de Yukko qui a escaladé les toilettes pour l'interpeller et la maltraiter. L'effet est terrifiant donc, le lecteur peut ainsi saisir pleinement l'effroi d'un personnage à la fois perdu et harcelé. *Tue-moi plutôt sous un cerisier* se rapproche ainsi d'un *thriller* horrifique, mais c'est la touche romantico-malsaine qui lui confère autant de personnalité. Elle met mal à l'aise pendant toute la lecture et, à la fois belle et affreuse, peut fasciner autant que rebuter.

« Impossible de sortir de l'histoire sans l'avoir terminée, signe d'une narration maîtrisée »

UN STYLE SENSUEL

Avec *Tue-moi plutôt sous un cerisier,* on découvre enfin en France le travail de Hina Sakurada et son style qu'on peut aisément qualifier de sensuel. Si la sublime couverture est charmante, l'intérieur se remarque tout autant. Si l'on sent l'amour de l'auteure pour dessiner de mignonnes lycéennes, c'est réellement Tatewaki qui se révèle enivrant. Le garçon dégage une aura à la fois triste et malsaine, d'une beauté cruelle. Bref, le manga resplendit par le coup de crayon maîtrisé de l'auteure. Sans compter qu'elle arrive facilement à mélanger les courants esthétiques : tantôt son dessin sera romantique, tantôt il sera horrifique. Peut-être pas inoubliable, il ne fait néanmoins pas l'ombre d'un doute que ce *one-shot* mérite le coup d'œil des lecteurs les moins sensibles. •

KOROSARERUNARA, ISSO SAKURA NO KI NO SHITADE © 2011 Hina SAKURADA / SHOGAKUKAN

CHRONIQUES

SANGREAL
A GAME OF THRONES

[PAR **Joan Lainé**]

Si le travestissement, les divinations au tarot et les luttes pour accéder au trône vous semblent ne rien avoir en commun, c'est sans aucun doute parce que vous ne connaissez pas encore *Sangreal*. La nouvelle série publiée par les éditions Kana propose une plongée dans les coulisses du pouvoir entre complots et assassinats. Voyons plutôt de quelle manière ce manga parvient à nous passionner.

EN BREF

Assurément inégal, *Sangreal* est un manga qui saura néanmoins vous captiver par sa tension pesante et la grandeur des enjeux. Impossible de décrocher.

★★★½

Titre original :
Sangreal - Ou e no Rashinban
Auteur : Maru Terayama
Nb de tomes : 1 en France, 3 au Japon (série terminée)
Prépublication : *Gekkan! Spirits*
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur VF : Kana
Genre : *seinen*
Prix : 7,45 €

Première série de Maru Terayama, *Sangreal* est une œuvre racontant l'ascension au pouvoir d'une princesse. Publiée dans la revue *Gekkan! Spirits* depuis 2016, elle partage les pages du magazine avec un manga à l'ambiance similaire : *Le Couvent des damnées* (disponible en France chez Glénat) qui marque lui aussi les débuts de son auteure, Minori Takeyoshi. Le parallèle entre les deux est certes facile mais il s'agit seulement de la forme, comme si l'on assistait à la naissance d'une nouvelle scène de mangaka se servant de leur imagination pour représenter des événements fictifs avec un ton historique. De ce fait, le propos de *Sangreal* ne paraît que plus fascinant et c'est pourquoi nous allons nous intéresser à lui.

LA PRINCESSE QUI VOULAIT DEVENIR ROI

Le souverain du royaume d'Arabera n'en a plus que pour trois mois de règne. Alors que son successeur n'est pas encore désigné, des luttes sanglantes ont lieu dans la famille royale. Notre héroïne An, princesse et unique descendante directe du roi, fuit le château après l'assassinat de sa mère par crainte de subir le même sort. Durant son évasion, elle tombe sur Circé, mystérieuse voyante à qui elle confie son secret : An est en réalité un garçon ayant été élevé comme une fille afin d'échapper aux tentatives d'assassinat commanditées par ceux qui voudraient prendre sa place. Il est le futur roi légitime, et il compte bien s'asseoir sur le trône. Aidé de la diseuse de bonne aventure, il retourne au palais avec l'intention de se déclarer héritier de la couronne.

Androgyne, vêtu de robes, An passe pour une fille aux yeux de tous, jusqu'à ce qu'il se révèle au grand jour. Cette thématique du travestissement constitue l'une des grandes originalités de *Sangreal*. Octroyant du charme au personnage, son androgynie nous en dit beaucoup sur l'univers du manga. Déjà, il s'agit d'un régime patriarcal dans lequel les femmes sont tenues éloignées du pouvoir, et c'est bien pour cela que sa mère l'a élevé ainsi. Même après avoir révélé sa véritable identité publiquement, An a bien du mal à imposer sa masculinité. Outre les moqueries sur le travestissement, son majordome continue à le genrer au féminin et à le traiter telle une princesse. Le personnage lui-même a du mal à changer du tout au tout, comme en témoignent le ruban dans ses

« Il n'est jamais trop tard pour se défaire de la voie qu'on nous a imposée, et si l'on veut changer le cours des choses, il faut agir par nous-mêmes »

cheveux ou son cri manquant de virilité. En bref, le propos du travestissement est assez bien traité, entre ce qu'est An et ce que les autres attendent de lui. De plus, il est rendu fascinant par la beauté androgyne qui se dégage du personnage...

ENTRE COMPLOTS ET DIVINATION

À l'instar de la fameuse série *Game of Thrones*, on suit donc un personnage luttant pour accéder à la couronne. Si l'atmosphère y est totalement différente (point de mère des dragons ici, tout se déroule au sein du château), on retrouve des points communs en rapport avec la lutte pour le pouvoir. Complots, suspicions, tentatives d'assassinat, mais aussi de nombreux mystères entourant les personnages sont à l'honneur. L'ambiance est pesante, oppressante même. On se met dans la peau d'An, sans savoir à qui l'on peut se fier. L'auteur joue avec son lecteur, en dessinant des personnages aux expressions caricaturales. C'est forcé, tellement manichéen qu'on se perd et qu'on ne parvient plus à distinguer le vrai du faux. Heureusement pour nous, lecteurs, et pour le prince légitime, c'est ici qu'intervient la divination au tarot. An a promis à Circé d'en faire son sage une fois qu'il sera roi, en contrepartie celle-ci lui lit l'avenir à travers les cartes afin de l'aiguiller dans ses choix. Mais attention, comme la jeune femme le répète inlassablement, ses prédictions ne sont pas inéluctables. Elles doivent servir à guider le prince, mais c'est à lui et à lui seul d'accomplir les actions qui le mèneront au trône. C'est ici qu'entre en scène une autre thématique bien présente dans le manga : celle du destin. À travers la relation entre An et Circé, Maru Terayama indique au lecteur qu'il n'est jamais trop tard pour se défaire de la voie qu'on nous a imposée et que si l'on veut changer le cours des choses, il faut agir par nous-mêmes. C'est un sujet habituel dans les mangas, mais avec la tension que crée l'auteur au long de son œuvre, il a le mérite de donner de la force au protagoniste et donc de pousser le lecteur à s'intéresser à son sort.

© 2016 Maru TERAYAMA, Yuki TANAMI All rights reserved

UNE BEAUTÉ INÉGALE

Envoûtant de par son trait, *Sangreal* n'en demeure pas moins inégal, en raison de nombreuses approximations, de proportions pas toujours réussies et surtout de visages trop caricaturaux dès lors qu'il s'agit de représenter la méchanceté. Heureusement, ce ne sont pas ces défauts qu'on retient de l'esthétisme du manga. Certes pas encore maîtrisé, le coup de crayon de Maru Terayama nous en met plein les yeux, notamment grâce au charme de son protagoniste. L'auteur représente son visage à la perfection et joue avec les émotions de celui-ci tout en restant crédible. Il se dégage alors tour à tour de la peur, de la douceur, de la force, de la colère et surtout de la puissance de ce petit bout de prince, ce qui donne alors lieu à des scènes mémorables comme lorsqu'il dévoile son identité devant son père et ses sujets. En somme, si l'on sent que l'auteur n'en est qu'à ses débuts, on peut avoir un aperçu de tout son potentiel. *Sangreal* n'est pas un manga brillant, mais il a toutes les qualités nécessaires pour se déguster royalement. •

ISABELLA BIRD

Femme exploratrice

Partez au Japon, sur les traces de la plus grande des aventurières du XIXe siècle !

VOLUME 1

disponible le 12 octobre

© 2015 Taiga Sassa KADOKAWA CORPORATION

KI-OON
www.ki-oon.com

VOIR LA BANDE-ANNONCE

J-ONE

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KI-OON.COM

羽賀 翔一 の 東京物語 六

Voyage à Tokyo avec Shoichi Haga

POUR CE NUMÉRO, NOUS ALLONS VOUS PRÉSENTER FUTAGO TAMAGAWA, LA VILLE QUI EST PRÈS DE TAMA GAWA (LE FLEUVE TAMA).

JEUNE MANGAKA NÉ À IBARAGI EN 2010, QUAND IL ÉTAIT ENCORE ÉTUDIANT, IL A OBTENU L'INVENTIVE AWARD DU 27E MANGA OPEN POUR SON ŒUVRE INCHIKI KUN.

À LA FIN D'UN ÉTÉ, J'AI VU UN FEU D'ARTIFICE PAR LA FENÊTRE D'UN TRAIN.

LA FENÊTRE ME SEMBLAIT GRANDIR ET LE TRAIN S'ENVOLER VERS L'INCONNU...

J'AI PRÊTÉ CE SAC À MA FILLE ET IL LUI A PLU...

LA MÈRE ET LA FILLE D'UNE FAMILLE RICHE QUI HABITENT À FUTAGO TAMAGAWA.

CES MAMANS PARLENT DE LEURS ENFANTS AVEC UNE CERTAINE DISTANCE, C'EST ÉTRANGE...

UNE CHAUSSURE D'ENFANT ÉTAIT SUR LA BOÎTE AUX LETTRES. LE POSTIER L'A APPORTÉE CHEZ LE PROPRIÉTAIRE ?

À L'HEURE DE POINTE SUR LA DENEN TOSHI LINE, QUI PASSE À LA GARE FUTAGO TAMAGAWA, C'EST TRÈS DIFFICILE...

LA FILLE QUI PORTE LE SAC CHANEL DE SA MÈRE.

©Shoichi Haga/ Cork

CHRONIQUES

VIGILANTE - MY HERO ACADEMIA ILLEGALS
LA JUSTICE N'EST PAS LA LOI

[PAR **Maxime Bender**]

Avec le succès qu'on lui connaît, il était difficile de ne pas imaginer un *spin-off* pour l'une des séries phare du *Jump*, *My Hero Academia*. Mais trouver un angle et la bonne idée n'est pas chose aisée ; pourtant, il semble que le créateur de l'« œuvre mère » ait eu raison de laisser d'autres auteurs travailler sur son bébé, car *Vigilante* risque de surprendre les plus inattentifs !

EN BREF

Un *spin-off* qui vaut le coup d'œil et un premier tome intéressant. L'humour propre à la série est toujours là malgré des aspects plus sombres que dans *My Hero Academia*

★★★★

Titre original : *Vigilante- My Hero Academia Illegals*

Auteurs : Kohei Horikoshi, Betten Court, Hideyuki Furuhashi

Nb de tomes : 3 au Japon (série en cours)

Prépublications : *Shônen Jump+* et *Shônen Jump Giga*

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Ki-oon

Genre : *shônen*

Prix : 6,90 €

My Hero Academia est une série originale que l'on doit à Kohei Horikoshi, auteur qui, après *Crazy Zoo* (Delcourt 2014/2015), a connu le succès au sein du magazine *Shônen Jump* avec cette saga. *Vigilante* est une preuve de plus de la réussite de cette école de héros, car tous les mangas culte n'ont pas droit à leur *spin-off* et tous ne l'obtiennent pas aussi rapidement. Cette aventure alternative est développée par Hideyuki Furuhashi au scénario et le dessin a été confié à Betten Court, un artiste que vous avez peut-être déjà rencontré à travers les pages de *Girlfriend* (Akata 2008/2009). On imagine aisément que ça n'a pas dû être simple pour ce dessinateur de s'emparer du trait *My Hero Academia*. Et pourtant, le premier fait est là : objectivement, c'est graphiquement très réussi. Sans singer la plume de Horikoshi, il a su s'imprégner de l'univers tout en l'adaptant à l'histoire et au scénario, c'est-à-dire dans une ambiance plus sombre et sans doute plus personnelle. Une dimension légèrement plus adulte ou plus experte arrive ainsi dans l'univers de *My Hero Academia*.

LE PÔLE EMPLOI DU HÉROS ?

L'histoire de *Vigilante - My Hero Academia Illegals* (nom complet de la série qu'on simplifiera ici par *Vigilante* pour le restant de l'article) nous entraîne dans les aventures de justiciers de l'ombre qui agissent aux limites de la légalité. Car oui, pour pouvoir utiliser son alter et défendre la veuve et l'orphelin, on doit suivre une formation, rentrer dans une école spéciale, assister aux cours et tout cela dans le but d'en faire un vrai métier, avec des tickets resto et un treizième mois. C'est acquis, pour que l'ordre règne dans cet univers il faut des règles établies ; une spécificité du traitement des défenseurs de la planète dans *My Hero* (voir le dossier sur les super-héros dans ce numéro, page 30). Sans tout ce processus « réglementaire », il serait donc impossible d'être officiellement accrédité en tant que héros et donc impossible d'émettre la volonté de faire régner l'ordre. Pourtant, ce manga va nous dévoiler une équipe de bras un peu cassés qui décidera de jouer avec les limites de la loi tout en se battant pour un peu plus de justice. C'est ce qu'on appelle plus communément des justiciers, des héros qui le font par passion, mais pour les autorités, tels Batman pour la police de Gotham, ils ne valent pas mieux que des super vilains !

Dès les premières pages, nous découvrons le jeune Koichi, un fan de All Might comme Deku, qui possède un alter de glissade. Lorsqu'il pose ses mains au sol, tel un crapaud, il surfe sur tout. Il s'en sert principalement pour essayer de rendre service autour de lui, du ramassage d'ordures aux chats perdus. Ce garçon est plein de bons sentiments, mais rappelons-le une fois de plus, aider les autres avec son alter n'est pas très légal… Et cette limite de la légalité, il la repoussera encore plus lorsqu'il va se retrouver à former une équipe improbable avec un gros costaud, toujours premier à la bagarre, et une jeune idol avide de gloire. À eux trois, ils se lanceront dans une enquête périlleuse sur un trafic de drogue aux effets destructeurs.

UNE AMBIANCE PLUS SOMBRE

Évidemment moins ambitieux que la série principale, le véritable intérêt du manga réside dans deux points principalement : un aspect plus sombre que de coutume et un

VIGILANTE - BOKU NO HERO ACADEMIA ILLEGALS - © 2016 by Hideyuki Furuhashi, Betten Court, Kohei Horikoshi / SHUEISHA Inc.

traitement particulier du héros (et donc du super-héros). À la différence de *My Hero Academia*, il est ici question de justiciers. Ceux qui, comme les personnages principaux de ce manga, sont prêts à tout pour faire de leur quartier une oasis de paix. Ensemble, ils n'ont pas les ambitions d'être les sauveurs du monde, ils n'en ont d'ailleurs sûrement pas les capacités, mais ils veulent faire le bien et prendre en charge le menu fretin, celui-là même qui empoisonne le quotidien.

C'est sur ce chemin qu'ils découvriront une affaire qui les dépassera sans doute, eux et leurs pouvoirs...
Ce n'est pas l'alter qui fait le héros, un gimmick commun à *My Hero*, et c'est en brisant les codes et en s'aventurant dans l'inconnu, là où les risques sont nombreux, que chacun se révélera. Ainsi *Vigilante* pourrait être à *My Hero Academia* ce que *Daredevil* est au *Marvel Universe*.

« Une dimension légèrement plus adulte ou plus experte arrive ainsi dans l'univers de My Hero Academia »

LES CAMÉOS

Lorsqu'un *spin-off* arrive, on se pose souvent la même question : quelles sont les références et autres caméos ? Dans ce tome 1, on aurait pu s'attendre à pléthore d'apparitions, afin d'appâter les fans en nombre, mais il y en a finalement peu et ce n'est pas plus mal.
Ainsi, à plusieurs reprises, Eraserhead se glissera dans les cases et dans l'histoire. Toujours prêt à faire la morale, mais de la manière la plus juste, il semble que ça soit le personnage qui occupera le rôle de liant entre les deux.
All Might, quant à lui, est toujours partout. C'est évidemment le plus célèbre des héros, comment pourrait-il en être autrement ? En revanche, on le voit surtout sur des posters ou des couvertures de magazine... Il est aussi présent à travers le sweat de Koichi alias Gentle-man.
Dans la scène finale de ce premier tome, une avalanche de héros est présentée, comme Endeavour, Present Mic ou Ingenium. La présence d'Ingenium, le grand frère de Tenya, indique d'ailleurs que le déroulement de l'histoire se situe avant le festival sportif et l'apparition de Stain. On peut également penser sans trop se tromper que ce personnage pourrait revenir bien plus dans *Vigilante* qu'il ne l'a fait dans *My Hero*, et pour cause...

PROTÈGE L'HISTOIRE DE DRAGON BALL !

DRAGON BALL XENOVERSE 2

FOR NINTENDO SWITCH

Des détecteurs de mouvements stupéfiants

Un mode multijoueur local jusqu'à 6 joueurs

12

www.pegi.info

NINTENDO SWITCH

22 SEPTEMBRE

TOEI ANIMATION

BANDAI NAMCO Entertainment

©DBS STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Nintendo Switch et Joy-Con sont des marques de Nintendo.

SPLATOON 2
BODY PAINTING

[PAR PA MING CHIU]

Le « 2 » de *Splatoon 2* peut sembler un peu exagéré tant celui-ci ressemble en fin de compte à une grosse mise à jour du premier épisode. Mais ne boudons pas notre plaisir, la récente IP[1] de Nintendo ne démérite pas son succès. Et une fois en main, ce presque nouveau volet remplit parfaitement son contrat tout en apportant des petites choses bienvenues.

Plutôt qu'un *Splatoon 2*, voici un *Splatoon 1.5* et c'est le principal regret qu'on peut avoir. Néanmoins, le jeu est toujours aussi fun, prenant et les nouveautés, aussi rares soient-elles, méritent le détour.

★★★

Titre original : *Splatoon 2*
Origine : Japon
Support : Switch
Genre : TPS
Studio : Nintendo
Éditeur : Nintendo
Date de sortie : 21 juillet 2017
PEGI : 7

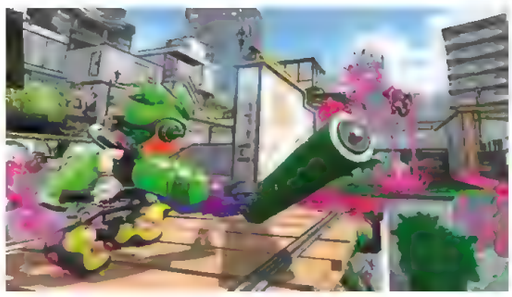
Suffisamment en tout cas pour qu'on se laisse à nouveau happer. Genre une centaine d'heures. Qu'on ne verra bien sûr pas du tout passer.

Mais resituons le contexte avant tout. *Splatoon* est un jeu de tir compétitif en réseau un peu particulier. Ici, l'important n'est pas de tuer l'ennemi mais de peindre une plus grande zone que lui. Nos personnages sont donc équipés de pistolets tirant de la peinture et ils peuvent se transformer en calamars pour évoluer dans les zones peintes de leur couleur, très pratique pour éviter les tirs de peinture ennemis ou atteindre des endroits normalement inaccessibles. À l'inverse, évoluer dans la peinture de son adversaire peut considérablement ralentir.

NO PAINT, NO GAIN

Le concept sonne étrange dit comme ça, mais une fois manette en main, les sensations sont particulièrement fun, voire régressives à souhait. On se revoit à deux ans en train de barbouiller le mur de la cuisine à coups de confiture. Sauf qu'ici, on a le droit, on ne se fait pas mettre en foyer ou abandonner sur le parvis d'une église, et la victoire revient même à ceux qui barbouilleront le plus.

Chaque succès débloque ici de l'expérience et donc l'accès à de nouvelles armes et nouvelles tenues pour customiser et améliorer les attributs de son personnage. L'expérience se révèle tout aussi addictive que celle des autres jeux de tir en ligne, mais l'ambiance légère, l'absence de chat intégré pour insulter les mamans qui n'ont rien demandé et le contexte relativement non-violent du jeu, avec les *frags* relégués au second plan, font vraiment du bien de nos jours.



RAVALEMENT DE FAÇADE

Ce *Splatoon 2* reprend les grandes lignes et le *hub* de son prédécesseur mais propose tout un lot de nouvelles *maps*, armes et pouvoirs spéciaux qui changent plus que jamais la façon de jouer. Une fois passé le niveau 10, le mode classé et d'autres modes de jeu sont disponibles, dont le nouveau mode Salmon Run. Très réussi, ce dernier permet de faire de la coop' dans une sorte de mode Horde.

Enfin, étant connecté, le jeu est régulièrement mis à jour avec des nouveautés et l'on peut raisonnablement espérer, vu sa popularité, que le suivi devrait durer un moment. Un aspect du titre qui en fera tiquer certains, qui argueront alors que le jeu sort incomplet. Mais si l'on choisit plutôt de voir le verre à moitié plein, on peut saluer cette dynamique qui maintient l'envie de revenir régulièrement mettre un p'tit coup de peinture. •

1. De l'anglais *intellectual property*, soit une propriété intellectuelle.

© Nintendo

JEUX VIDÉO

MÉTAL HURLANT

LES JEUX VIDÉO DE MECHA

[PAR **PA MING CHIU**]

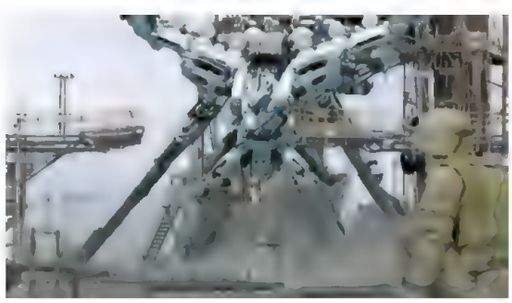
Lorsqu'on parle des robots géants japonais, c'est finalement un peu galvaudé si l'on s'en tient à l'origine du mot robot. Par définition, le robot est doté d'une intelligence artificielle ou d'une autonomie lui permettant d'accomplir des tâches automatiquement. Il conviendrait plus de parler de véhicules géants humanoïdes. Et qui dit véhicule dit pilote.

Mais peu importe cet aspect sémantique qui a de toute façon évolué dans différentes directions depuis. Il est quand même plus classe et immédiatement évocateur de parler de *super robot* ou de *real robot*.

Le premier à avoir eu l'idée d'intégrer le pilote dans le *mecha* même est Go Nagai en 1972 avec *Mazinger Z*. Il crée alors le genre du *super robot*, qui verse dans la fantaisie la plus totale. Le *mecha* est toujours doté de pouvoirs irréalistes et fait corps avec les sentiments de son jeune pilote énervé. En France, c'est *Goldorak* (*Grendizer*) du même Go Nagai qui marquera les esprits à la fin des années 1970.

En 1979, Yoshiyuki Tomino apportera une vision différente et plus terre-à-terre avec *Mobile Suit Gundam*. Le *mecha* n'est plus ici qu'une armure géante, comme l'indique le titre « Mobile Suit », et une arme de guerre comme une autre. On parle alors de *real robot*, un nouveau sous-genre qui prendra peu à peu le pas sur le *super robot*. Aujourd'hui, selon les séries, la frontière est parfois floue entre les deux genres.

Quels que soient l'art et la manière, le fantasme de piloter une machine humanoïde géante n'a en tout cas eu de cesse d'être alimenté depuis. Fantasme technologique mais aussi fantasme du golem et de changement de rapport au monde par le gigantisme. Et le jeu vidéo aussi a répondu à ce fantasme avec ses propres armes.



© DR

SUPA ROBOTO

Outre quelques adaptations assez oubliables des licences les plus populaires de l'époque, le genre *super robot* est majoritairement représenté aujourd'hui par *Super Robot Taisen*. Présente depuis 1991 sur à peu près tous les supports, la mythique série de *tactical RPG* n'a malheureusement jamais foulé le sol français autrement qu'en import pour des problèmes de droits, les jeux proposant d'énormes *cross-over* entre plusieurs licences. Vous avez toujours rêvé de voir un combat entre Goldorak, Gunbuster et Dangaioh ? C'est possible dans *Super Robot Taisen* ! Mais les jeux ne se démarquent pas que pour leur *fan service*. Dotés d'une grande richesse, d'une difficulté exigeante et de scénarios très poussés (certains épisodes dits *original generation* proposent d'ailleurs des univers, personnages et *mecha* propriétaires), ce sont avant tout de bons jeux.

L'autre série notable est *Zone of the Enders* de Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) où, pour le coup, on pilote vraiment un robot, le Jehuty étant doté d'une intelligence artificielle. Outre un *gameplay* aussi nerveux que jouissif et une réalisation qui déboîtait la mâchoire en son temps (surtout le deuxième volet, *The 2nd Runner*, qui n'a pas trop vieilli d'ailleurs grâce à sa sublime direction artistique), il faut surtout en retenir un *lore* fascinant où les Orbital Frames

– les Super Robots locaux – sont plus iconiques les uns que les autres. Plus que de simples machines, il s'agit d'outils quasi mystiques, dotés de pouvoirs incommensurables ; l'un d'eux porte même le nom de la divinité Anubis. Le Jehuty qu'on contrôle est d'ailleurs inspiré de la même mythologie, et plus précisément de Horus Béhédéty, le dieu soleil à tête d'aigle. Lorsqu'il fait apparaître son Vector Cannon comme par magie et fait feu sur les vaisseaux mères ennemis, cela sonne effectivement comme un châtiment divin.

Si la série canonique de *Mobile Suit Gundam* est strictement orientée *real robot* (si l'on excepte peut-être le délire à la fin d'*Unicorn*), ayant initié le genre, les séries annexes lorgnent parfois vers le *super robot*, notamment des séries comme *G Gundam* où les machines font du kung-fu, ont des attaques spéciales et enflamment leurs mains à coups de sentiments exacerbés. Les jeux qui mélangent les séries comme *Dynasty Warriors Gundam* ou *Extreme VS Force* sont donc finalement plus orientés *super robots* en définitive avec leurs combats dantesques.

Pour une approche plus *real robot*, il faut plutôt se tourner vers les jeux *Macross*, des *shoot'em up* souvent assez réussis, ou vers des RPG comme *Front Mission* ou *Xenogears/Xenoblade*, qui mettent particulièrement l'accent sur les intrigues politiques ou les personnages humains.

En la matière, on en trouve pour tous les goûts à vrai dire. Plus branché customisation à l'infini ? Essayez les *Armored Core* ou *Exteel*. Plus branché action sans prise de tête ? Essayez *Murakumo*, *Titanfall* ou *Strike Suit Zero*.

On s'étonne en revanche que la cultissime série *Neon Genesis Evangelion* soit si mal représentée sur le plan vidéoludique, la majorité des jeux estampillés de cette licence étant des *visual novels* sans grande saveur. Mais pour de vraies sensations de pilotage, le matériel physique aide. À ce titre, *Steel Battalion* sur Xbox n'est pas un très bon jeu en soi mais est entré dans la légende à cause de sa manette dédiée, un impressionnant attirail avec deux manches, un pédalier, un levier et divers boutons. Rien que l'allumage du *mecha* était un grand moment d'immersion ! Il est d'autant plus dommage que les salles d'arcade soient de moins en moins nombreuses, le *must* en la matière étant le jeu d'arcade *Gundam* qui plaçait le joueur dans un cockpit. Peut-être que la montée de la VR en salle pourra relancer ce genre de jeu ?

En tout cas, connaissant l'amour du Japon et de ses créateurs pour le robot géant, nul doute qu'on peut leur faire confiance pour continuer à proposer de nouvelles expériences en la matière. •

REPORTAGE

GUNDAM BUILDERS WORLD CUP
CONCOURS DE CLASSE INTERNATIONALE

[PAR YVAN WEST LAURENCE]

Cet été 2017, la France entre officiellement dans la liste des pays pouvant participer à un concours international de créations autour des maquettes Gundam. Bandai nous gratifie ainsi d'une entrée par la grande porte d'un événement dont on a sans doute du mal à mesurer l'importance dans le second pays consommateur de manga.

Mobile Suit Gundam est légendaire au Japon, mais très loin d'avoir le même statut dans l'Hexagone. Bandai a cependant continuellement lutté depuis 1999 pour faire connaître non seulement les *anime*, mais surtout les maquettes qui en font son succès commercial dans l'archipel. Nous avons connu une pause autour des Gunpla (Gundam Plastic Models) en France entre 2008 et 2016, mais depuis l'été dernier les kits Gundam sont revenus en force, de même que les séries animées de cette saga disponibles légalement sur des sites de *simulcast* comme Wakanim ou Crunchyroll. Il est désormais possible de découvrir des titres comme *Unicorn, Reconguista, Iron Blooded Orphans, Mobile Fighter G Gundam, Gundam Build Fighters* ou même de revoir *Gundam Wing* ou *Gundam Seed*. S'ajoutent à cela des sorties vidéo chez @anime comme la série *Zeta Gundam, Gundam The Origin* et bientôt *ZZ Gundam*. Sans oublier tout ce qui était déjà sorti en DVD chez feu Beez Entertainment.

Il manque encore quelques titres à l'appel (votre serviteur rêve d'une sortie des OAV de *Gundam 0083*, de celles de *08th MS Team* ou encore de la série *Victory Gundam*), mais il y a déjà largement de quoi contenter les amateurs en devenir en France. Les Français ont beaucoup de retard à rattraper, la première série ayant commencé en 1979 ; il serait bon que nous soyons à la page pour les 40 ans de *Gundam* ! Au Japon, la saga n'a jamais été aussi populaire et multiplie les titres et même les univers, sans compter les Gunplas, les maquettes de Bandai, qui se déclinent en différentes échelles et différentes qualités. Ce sont ces produits que Bandai nous demande d'utiliser pour participer à leur grand concours d'envergure internationale cette année. Bienvenue dans le Gundam Builders World Championship !

RULE NUMBER ONE

Comment présenter le Gundam Builders World Championship ? Il faut savoir qu'au début des années 2000 existait déjà le BAKAC, le Bandai Action Kit Asia Cup, qui réunissait les meilleurs maquettistes et amateurs de Gunpla d'Asie (Chine, Hong Kong, Corée du Sud, Taïwan, Thaïlande, Malaisie, Indonésie, Philippines, Singapour…). Le nom a été changé en 2006 avec l'arrivée de l'Italie, ce qui a donné le Bandai Action Kit Universal Cup, soit le BAKUC. Nous avons eu droit en 2010 au BMKWC (Bandai Model Kit World Cup 2010) avant enfin d'arriver au GBWC en 2011.
Depuis cette date, d'autres pays ont intégré le concours comme l'Amérique du Nord (États-Unis, Canada) ou l'Australie. La France a donc rejoint un club restreint de pays participants.

FOLLOW THE RULES

Que faut-il donc faire pour participer ? Se rendre sur le site de Bandai Hobby et s'inscrire. Pour être éligible et gagner des prix, suivre à la lettre les

© Bandai

instructions, qui peuvent se résumer à celles-ci :
- Ne présenter qu'un seul kit (pas nécessairement une réalisation récente ; vous pouvez présenter votre kit préféré, réalisé il y a des années).
- Le kit doit être un Gunpla officiel de Bandai, même s'il peut être modifié avec des pièces d'autres kits et d'autres marques.
- Il faut pouvoir livrer des photos de face et de dos du kit plus une dernière qui le mette en valeur.
- Il ne doit pas dépasser une envergure de 50 × 50 × 50 cm.
- Le kit doit être réalisé par le participant.
- Il n'est pas permis d'utiliser des pièces imprimées en 3D.

Il n'y a pas d'entrées junior pour la France mais il est demandé à ce que les participants mineurs aient une autorisation de leurs parents. Nous vous invitons à bien lire la page du concours avant de risquer d'être éliminé.

en France et de leur permettre de montrer leurs réalisations autrement que par quelques photos », nous confie Hayato Oishi de Bandai. Les lieux et dates n'étaient pas encore déterminés au moment où nous avons bouclé le magazine mais vous pourrez le savoir en consultant le site de Bandai consacré au concours, et sur les sites sociaux. « *Nous comptons sur un nombre important d'inscrits en France* », nous avait dit Hayato Oishi lors de Japan Expo. Le fait est qu'à part l'Italie, la France est le second pays d'Europe à participer à la GBWC, et qu'il est important que nous y soyons représentés. Des associations comme l'AEUG, qui milite pour la

« La France est le second pays d'Europe à participer à la Gundam Builders World Cup »

WE ARE THE CHAMPIONS !

Les inscriptions sont ouvertes pour la France depuis début juillet, l'opération ayant été annoncée et officialisée pendant Japan Expo à Villepinte. Sur place, on pouvait admirer de nombreuses exclusivités, des kits pas encore sortis même au Japon, dont les nouveautés autour de *Gundam Build Fighters* récemment diffusé sur Crunchyroll. Et même deux superbes Astray Gundam au 1/100e confié par M. Kawaguchi, le Gunpla *builder* le plus connu du Japon, et quelques kits français exposés pour soutenir les efforts de Bandai. Votre serviteur a même fait partie des heureux élus.

« *Nous allons organiser des événements* "off line" *à Paris et à Toulouse. L'idée est de réunir les amateurs de Gunpla* reconnaissance des univers *Gundam* depuis des années, mais aussi des forums (Hobby Forever), des sites internet, des chaînes YouTube (Steel Giants, Hobby Ninja), suivent avec intérêt cette belle évolution de la mise en avant de cette franchise en France.

Il est important de montrer qu'ici aussi, *Gundam* est connu, commence enfin à se faire reconnaître et a mérité sa place dans nos vitrines de geek averti. •

Remerciements à Bandai et Hayato Oishi.

Site à consulter :
http://bandai-hobby.net/GBWC/france/index.html

100% REPORTAGE

VINHNYU
GAGNANT DU CONCOURS MAGIC 2017

[INTERVIEW RÉALISÉE PAR **M. CG** ET **MÉLANIE RAMET**]

Shibuya Productions, Shibuya International et Shueisha ont lancé un concours manga dans le cadre de MAGIC[1]. Ouvert à tous et gratuit, celui-ci permet au grand gagnant de partir au Japon pendant un mois, de rencontrer des éditeurs de grands magazines (ainsi que des *mangaka* !) et même d'être publié par Shueisha... Vinhnyu nous parle de ses inspirations, de son manga et surtout de son voyage !

© Vinhnyu

Quand et comment as-tu commencé à t'intéresser à la culture japonaise ?
Comme toutes les personnes de ma génération, je regardais les dessins animés japonais à la télévision quand j'étais enfant. Même si la majorité des noms des personnages avaient été adaptés en français, on pouvait tout de même y voir les différences dans les habits (les uniformes d'école) ou les meubles comme le lit « futon » ou la table chauffante « *kotatsu* ». *A priori*, c'était mon premier contact avec la culture japonaise qui est donc avant tout graphique. Ce n'était pas particulièrement mon centre d'intérêt principal ; j'étais, par exemple, tout aussi intéressé par la culture hip-hop américaine ou la mythologie grecque, au même niveau.

Tu fais partie de Tsundereko, un collectif d'artistes français dont le but est de promouvoir le manga « made in France ». Peux-tu nous parler de ton parcours ?
« Promouvoir » est un bien grand mot. On s'était juste réuni pour faciliter la gestion d'un stand en convention. J'avais fait une formation en électronique et informatique et je ne trouvais pas de travail pendant la période de la crise. J'en ai donc profité pour essayer de faire autre chose. À cette période, je testais le dessin sur tablette et mon grand frère m'a alors proposé de faire un fanzine BD, pour Japan Expo 2010. C'est comme ça que ça a commencé. J'y ai rencontré mes complices Kinary, Sitouanang et Asok, et on a décidé de travailler ensemble vu qu'on s'entendait bien.

Comment t'es-tu préparé pour le concours MAGIC ?
Vu que j'avais d'autres impératifs, je m'étais donné un mois pour le faire. J'ai d'abord cherché une idée qui me plaisait puis j'ai construit mon histoire et mes personnages autour de cette idée. J'ai ensuite fait rapidement le story-board quitte à ce que ce soit un peu brouillon, je voulais simplement le terminer dans le temps imparti.

Peux-tu nous parler de ton manga, *Hyper Shiritori* ?
L'idée première était d'invoquer des armes au son de la voix. Mais juste faire se battre des personnages avec des armes créées par des mots, ce n'est pas très intéressant. J'ai donc réfléchi à ce qui pouvait amener à créer ce combat et le lien qui pouvait exister avec les mots. J'ai tout de suite pensé au concept de « *shiritori* », ce jeu japonais où l'on enchaîne les mots en utilisant la dernière syllabe d'un mot et en la mettant en première syllabe du mot suivant. On se retrouve donc avec un combat de « shiritori » avec des mots matérialisés.

Comment définirais-tu ton style ? Quelles sont tes inspirations ?
Je n'ai pas de style graphique particulièrement marqué. Je pense qu'on le retrouve davantage dans ma narration comme la façon de rythmer les scènes et la mise en page. Je cherche avant tout à raconter des histoires le plus simplement possible avec un découpage clair et une lecture facile. Graphiquement, je m'inspire de tout mais niveau narration, je suis plus spécifiquement porté par le style de Togashi Yoshihiro (*Hunter x Hunter*).

Qu'as-tu fait lors de ton voyage au Japon ? Qui as-tu rencontré ?
J'ai beaucoup mangé et j'ai beaucoup marché ! Plus sérieusement, j'ai visité les locaux de Shueisha et rencontré ses éditeurs. On a travaillé un peu ensemble pendant le mois sur quelques projets avec l'aide de Sahé[2]. J'ai aussi rencontré plusieurs auteurs dont M. Watsuki (*Kenshin le vagabond*). C'était une super expérience ! Il nous a accueillis dans son studio et on a pu longuement discuter. On a même mangé ensemble ! C'est fou de se dire qu'un auteur que tu lisais il y a vingt ans était assis à côté de toi ! Si jamais vous êtes curieux de connaître le contenu de notre discussion, j'en ai fait une BD à lire sur mon compte Twitter *@vinhnyu* !

En plus de ces auteurs de renom, ce voyage m'a aussi permis de faire des rencontres avec des gens tout aussi extraordinaires et sympathiques. C'est comme dans *Top Chef*, je retiens surtout l'aventure humaine !

Travailler avec l'un des plus gros éditeurs japonais doit à la fois être très motivant et impressionnant.
En effet, c'est très impressionnant d'entrer dans ce que j'appellerais la « fourmilière », parce que la rédaction du *Jump* est très active. On voit à quel point le travail d'un hebdomadaire est intense. C'est aussi très motivant de pouvoir travailler avec un si gros éditeur. C'est un peu comme si j'étais un joueur de foot et qu'on me disait que le Barca s'intéressait à moi… les millions d'euros en moins bien sûr !

« C'est très motivant de pouvoir travailler avec un si gros éditeur, un peu comme si j'étais un joueur de foot et que le Barca s'intéressait à moi ! »

Beaucoup de jeunes artistes rêvent d'être à ta place ! Quels conseils leur donnerais-tu maintenant que tu as fait ce premier pas de géant ?
Du moment que vous n'abandonnez pas, ça vous arrivera forcément un jour. C'est comme une loterie sauf que vous avez les moyens d'avoir les bons numéros en continuant à travailler et à apprendre tous les jours. •

1 Monaco Anime Game International Conferences.
2. Sahé Cibot, directrice générale associée de Shibuya International

Remerciements à Sahé Cibot et à Vinhnyu pour leur disponibilité !

BEN 10
C'EST L'HEURE
D'ÊTRE UN HÉROS !
NOUVELLE SAISON
TOUS LES WEEK-ENDS - 10H
BEN 10 ™ & © 2017 CARTOON NETWORK
CN
CARTOON NETWORK
Disponible en exclusivité sur
CANAL
CANAL 156
numericable
CANAL 209

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par **M. CG, Gwenaël Jacquet, Charles-Édouard Mandefield et Pierre Maugard**]

MUG 3D BOULE DE CRISTAL

Série : *Dragon Ball*
Type : mug
Taille : 11 cm (h), 14 cm (l)
Contenance : 50 cl
Matière : céramique
Éditeur : ABYstyle
Prix : env. 15 €
Sortie : disponible

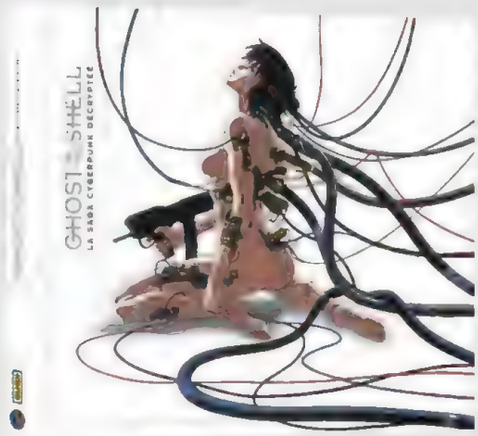
ABSOLUTE CHOGOKIN DRAGON BALL SUPER

Série : *Dragon Ball Super*
Type : statuette métal
Taille : 7,8 cm
Matière : 100 % die-cast metal
Éditeur : Tamashii Nations
Prix : env. 10 €
Sortie : disponible
À noter : la plupart des personnages de la série sont disponibles.

© D R

GHOST IN THE SHELL, LA SAGA CYBERPUNK DÉCRYPTÉE

Éditeur : Huginn & Muninn, Kana
Nb pages : 160
Taille : 30,5 x 22 cm
Date de sortie : septembre 2017
Prix : 34,95 €



CALENDRIERS 2018

Séries : *L'Attaque des Titans, Tokyo Ghoul*
Éditeurs : @anime/Ynnis Editions
Taille : 30 × 30 cm
Prix : 10,90 €
Sortie : disponible

PRINCESSE ARETE

Éditeur : @anime
Type : DVD, Blu-ray
Prix : 20 €/25 €
Sortie : disponible

SHENRON

Série : *Dragon Ball Z*
Type : S. H. Figuarts
Taille : 30 cm
Matière : PVC
Éditeur : Tamashii Nations
Prix : env. 100 €
Sortie : décembre 2017
À noter : le socle permet différentes poses.

YANG WEN-LI

Série : *Les Héros de la Galaxie*
Type : statuette
Taille : 1/8e – 22,5 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Kotobukiya
Prix : env. 100 €
Sortie : janvier 2018

AKIRA SYMPHONIC SUITE

Éditeur : Milan Music
Type : CD, vinyle
Prix : 13 €/28 €
Sortie : disponible
À noter : la musique de Shoji Yamashiro est ici interprétée par Geinoh Yamashirogumi. Contient 10 pistes.

CREAMY MERVEILLEUSE CREAMY

Éditeur : Tilt Music
Collection : Tele80
Type : CD
Prix : 15 €
Sortie : disponible
À noter : contient l'intégralité des chansons françaises (9 pistes).

HATSUNE MIKU – TEAM-UKYO

Série : *Vocaloid*
Type : statuette
Taille : 23 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Max Factory
Prix : env. 200 €
Sortie : avril 2018

ALPHONSE ELRIC

Série : *Fullmetal Alchemist*
Type : Nendoroid
Taille : 12 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Good Smile Company
Prix : env. 40 €
Sortie : janvier 2018
À noter : vient avec deux adorables petits chats.

VICTOR NIKIFOROV

Série : *Yuri!!! on Ice*
Type : statuette
Taille : 15 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Kotobukiya
Prix : env. 90 €
Sortie : octobre 2017
À noter : les commandes passées directement auprès de Kotobukiya recevront un second visage (souriant).

SWORD OF THE STRANGER

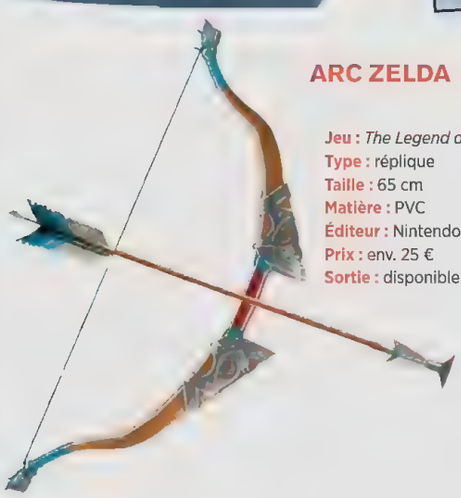
Éditeur : @anime
Type : DVD, Blu-ray
Prix : 20 €
Sortie : octobre 2017
À noter : la version collector combo à 35 € (Blu-ray et DVD) contient un livret de 44 pages.

visuel provisoire

TAKI TACHIBANA ET MITSUHA MIYAMIZU

Film : *your name.*
Type : statuette
Taille : 22 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Good Smile Company
Prix : env. 70 € l'unité
Sortie : mars 2018
À noter : les deux statuettes sont vendues séparément.

ARC ZELDA



Jeu : *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*
Type : réplique
Taille : 65 cm
Matière : PVC
Éditeur : Nintendo
Prix : env. 25 €
Sortie : disponible

JUN LA VOIX DU CŒUR ÉDITION COLLECTOR COMBO

Éditeur : Kaze
Type : DVD, Blu-ray
Prix : 35 €
Sortie : septembre 2017
À noter : inclut *The Anthem of the Heart* et *Kokosake*. Le DVD ou le Blu-ray sont également disponibles hors édition collector combo.

FUJIKO MINE – MONO MADONNA

Série : *Lupin III*
Type : statuette
Taille : 11 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Banpresto
Prix : env. 25 €
Sortie : disponible

MUG 3D POKÉ BALL

Série : *Pokémon*
Type : mug
Taille : 10 cm (h), 15 cm (l)
Contenance : 30 cl
Matière : céramique
Éditeur : Geek-Me
Prix : env. 20 €
Sortie : disponible

MUGEN

Série : *Samurai Champloo*
Type : statuette
Taille : 90 cm
Matières : polystone, métal
Éditeur : First 4 Figures
Prix : env. 400 €
Sortie : juillet 2018

ASUNA YUUKI

Film : *Sword Art Online*
Type : statuette
Taille : 23 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Aniplex
Prix : env. 300 €
Sortie : avril 2018

ASSASSINATION CLASSROOM INTÉGRALE 1+2

Série : *Assassination Classroom*
Type : DVD, Blu-ray
Éditeur : Kana Home Video
Prix : NC
Sortie : novembre 2017
À noter : inclut la saison 1, 2 et un livret à collectionner.

© Yusei Matsui/SHUEISHA, ASSASSINATION CLASSROOM Committee

AGENDA

7 - 8 octobre

ANIMASIA

Bordeaux (33)
www.animasia.org

14 octobre

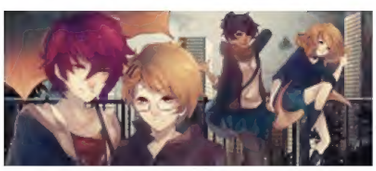
GEEK'S LIVE

Paris (3e)
www.geekslive.fr

14 - 15 octobre

Y/CON 6

Villejuif (94)
https://y-con-france.com



1er au 5 novembre

PARIS GAMES WEEK

Paris (15e)
www.parisgamesweek.com

25 novembre

SAILOR MOON SYMPHONY

Paris (17e)
www.wildfaery.com/shop

8 décembre

JAPAN MUSIC PARTY

Paris (18e)
www.facebook.com/japanmusicparty

Chaque mois

PARIS (1ER)
Dans le cadre du label Culture de l'imaginaire, venez découvrir la programmation culturelle du Dernier Bar avant la Fin du Monde et son thème « Retour vers l'avenir » ! Du steampunk au cyberpunk en passant par le post-apo', venez arpenter les méandres de la science-fiction. Au menu : expositions, animations, débats, dédicaces...

Plus d'infos sur
www.dernierbar.com

LABEL CULTURE DE L'IMAGINAIRE

27 au 29 octobre

COMIC CON PARIS

PARIS (1ER)

www.comic-con-paris.com

NE MANQUEZ PAS **LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND**
EN VENTE **DÈS DÉCEMBRE 2017**

VOUS N'EN CROIREZ PAS VOS YEUX !

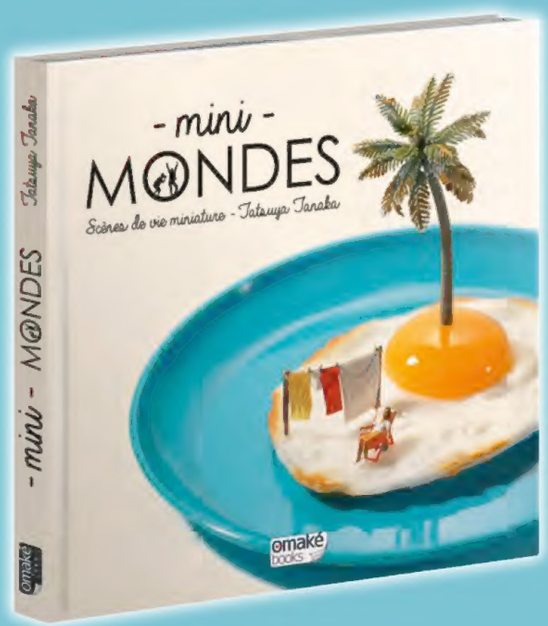
NOUVEAUTÉS ÉDITIONS OMAKÉ BOOKS

QUAND LE RÉEL SE MÊLE AU VIRTUEL...

Pencil vs Camera

de Ben Heine

LE PLUS GRAND SPÉCIALISTE MONDIAL DE LA PHOTO MINIATURE LUDIQUE



- mini - MONDES

de Tatsuya Tanaka

DE NOMBREUX LIVRES GEEKS ET RETROGAMING SUR
HTTP://OMAKEBOOKS.COM

omaké books

006_PUB.indd 107 14/09/2017 10:12

TO THE ABANDONED
SACRED BEASTS

KATSUITE KAMI DATTA KEMONO TACHI © 2014 Maybe / Kodansha Ltd.

Découvrez le sombre secret des Sacred Beasts...

Série en cours: un volume tous les 2 mois

Lire un extrait sur: www.pika.fr/SacredBeasts01
Retrouve-nous sur : / MangaPika

PIKA EDITION
seinen